

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

24#249
ДЕКАБРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

А также:

Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire
8 способов встретить Новый год
Guitar Hero III: Legends of Rock
Новогодний гид покупателя
Tony Hawk's Proving Ground
Assassin's Creed
Ведьмак
Skate

ТЕМА НОМЕРА

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Uncharted: Drake's Fortune

Отличный повод купить PlayStation 3

ОБЗОР

Crysis

Нанотехнологии в играх

ОБЗОР

Главные крысы игровой индустрии

Лучшие друзья человека

СПЕЦ

2 ПОСТЕРА НАКЛЕЙКА УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК 208 СТРАНИЦ 100+ ИГР В НОМЕРЕ



ACTION / NAVAL / RPG
ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕРЫ!
MSI
Innovation with style
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
Город
Потерянных
Кораблей
из серии
«Возвращение
Легенды»
Корсары
РЕКЛАМА
© 2007 ООО "Акелла"
Seaward.Ru
www.akella.com
Akella

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ДЕКАБРЬ
#24(249)
2007

Всем привет!

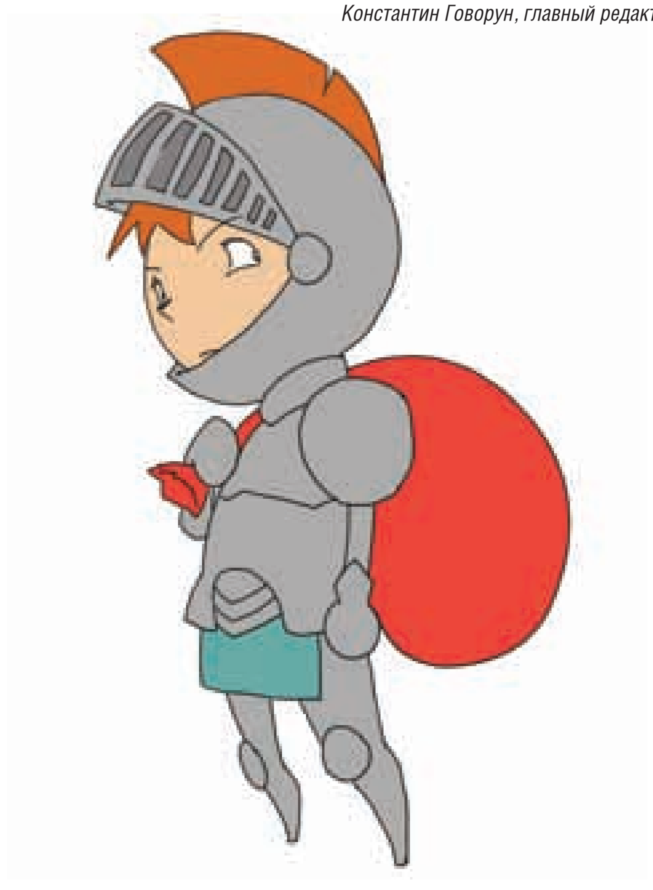
Под Новый год принято дарить подарки. С этим у нас все в порядке – «Страна Игр» проводит в этом номере кучу любопытных конкурсов с ценными призами. Участвуйте, побеждайте, наслаждайтесь. Собираетесь сами подарить что-то друзьям-геймерам? Вооружайтесь нашим уникальным «Новогодним гидом покупателя»! Не знаете, как правильно отметить праздники? И вам «Страна Игр» даст ценные советы.

Не в порядке с другим – с обещаниями того, что в 2008 году вас ждет совершенно новая жизнь. Ведь все игровые приставки в продажу уже поступили, причем даже в России, а следующее поколение появится еще нескоро. Конечно, есть пара блокбастеров, которые мы все ждем (взять хотя бы Grand Theft Auto IV и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots). Но это нормальная, рабочая ситуация. Заведомый хит анонсируется, разрабатывается, поступает в продажу. Все счастливы. Никаких потрясений. Если вам кажется, что современные игры слишком однообразны или же пригодны только для малых детей и хочется революции в геймдизайне или графике, вынужден вас расстроить. В 2008 году ничего не изменится. Ни в российской игровой индустрии, ни в мировой.

Другое дело, что отдельных приятных сюрпризов не избежать. Кто мог предположить в конце 2005 года, что японское отделение Sony выдаст такой чудесный платформер, как LocoRoco? Кто до выхода Disgaea на Западе знал о компании Nippon Ichi? Наконец, много ли людей слышало о Portal до поступления в продажу The Orange Box? Настоящие шедевры игрового искусства, новые Okami и Shadow of the Colossus, могут появиться на свет на какой угодно платформе – от PC до PlayStation Network. Мы следим за всеми. И первыми расскажем вам об лучших играх 2008 года.

P.S.
Следующий номер журнала – юбилейный, двухсотпятидесятый. Особенный.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



FINAL FANTASY TACTICS A2

НОВОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В МИР ИВАЛИС

30

XIII ВЕК: СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

ИДЕШЬ НА БОЙ, ЛИЦО ОТКРОЙ – ВОТ СМЕЛОСТИ НАЧАЛО!

116

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: GRANADO ESPADA И UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
НАКЛЕЙКА: FINAL FANTASY TACTICS A2: THE SEALED GRIMOIRE



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

10 КРЫС ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

СПЕЦ

КОМУ ПОДРАЖАТЬ В НАСТУПАЮЩЕМ ГОДУ КРЫСЫ?



86

МИР ВЕДЬМАКА

СПЕЦ

ВСЕХ ЭЛЬФОВ – В РЕЗЕРВАЦИИ!



92

НОВОГОДНИЙ ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

СПЕЦ

ВЫБИРАЕМ ПОДАРКИ.



58



©2007 Advanced Micro Devices, Inc. ATI, логотип ATI, Radeon являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.
Владельцем товарного знака Windows Vista на территории США и/или других стран является корпорация Microsoft.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

ASSASSIN'S CREED
ХИТ!

РИЧАРД ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ.



104

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
ХИТ!

НАСТОЯЩИЙ НЕКСТ-ГЕН!



126

CRYSIS
ХИТ!

НАНОТЕХНОЛОГИИ ПРОТИВ ПРИШЕЛЬЦЕВ.



110

ВЕДЬМАК
ОБЗОР

ДУШЕВНЫЕ МЕТАНИЯ ОХОТНИКА НА МОНСТРОВ.



116


Начинается всё с музыки
NOKIA
Connecting People
Nokia 5310
XpressMusic
Достаточно нажать Play*, чтобы всё закрутилось под твою музыку. С Nokia 5310 XpressMusic это так просто. Подключаешь любимые наушники через разъём 3,5 мм, выбираешь композицию под настроение. Если настроение меняется часто – не проблема, 2 Гб памяти позволяют хранить сотни записей.
Тонкий и лёгкий корпус с алюминиевой отделкой не оставит тебя равнодушным. Осталось только выбрать цвет – красный или синий.
Включайся ▶
www.nokia.ru
Реклама. © Nokia, 2007. * Воспроизведение

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

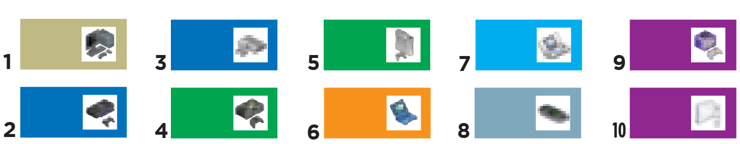
PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

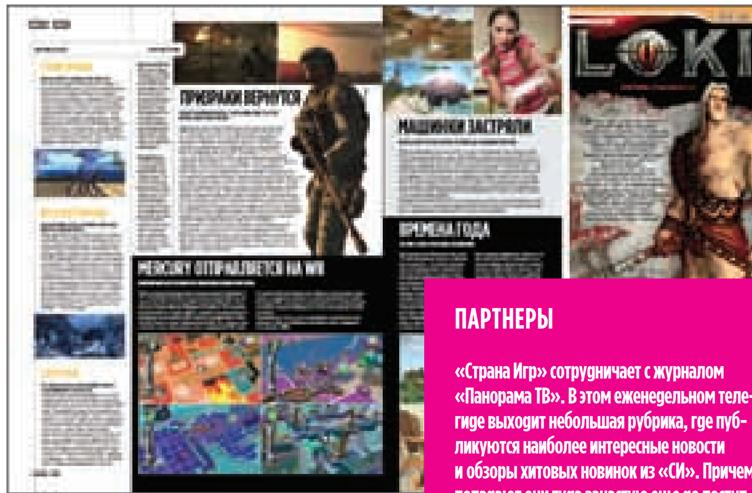
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

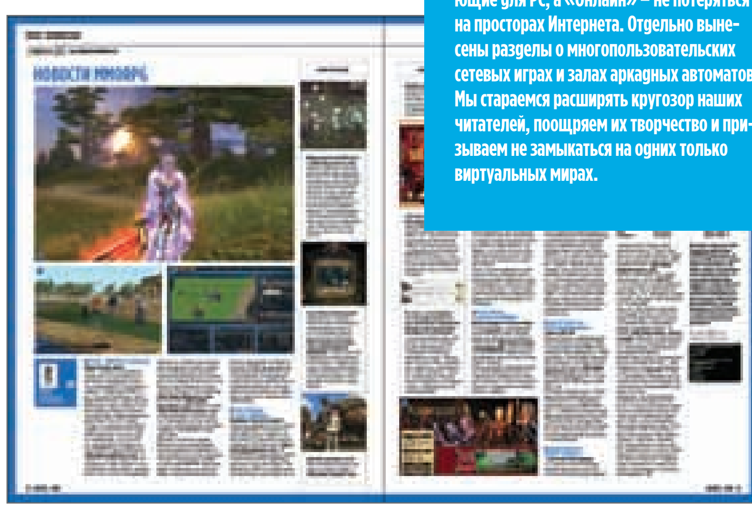


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









ПАРТНЕРЫ

«Страна Игр» сотрудничает с журналом «Панорама ТВ». В этом еженедельном телегиде выходит небольшая рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из «СИ». Причем попадают они туда зачастую еще до поступления нашего номера в печать. «Панорама ТВ» содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.


РЕКЛАМА
PvP - Порви Всех Пополам!
FURY
AURAN
Fury is copyright 2007 Auran Games Pty Ltd. All rights reserved.
© 2007 ООО "Акелла"
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
www.akella-online.ru
Akella online





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@k66.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

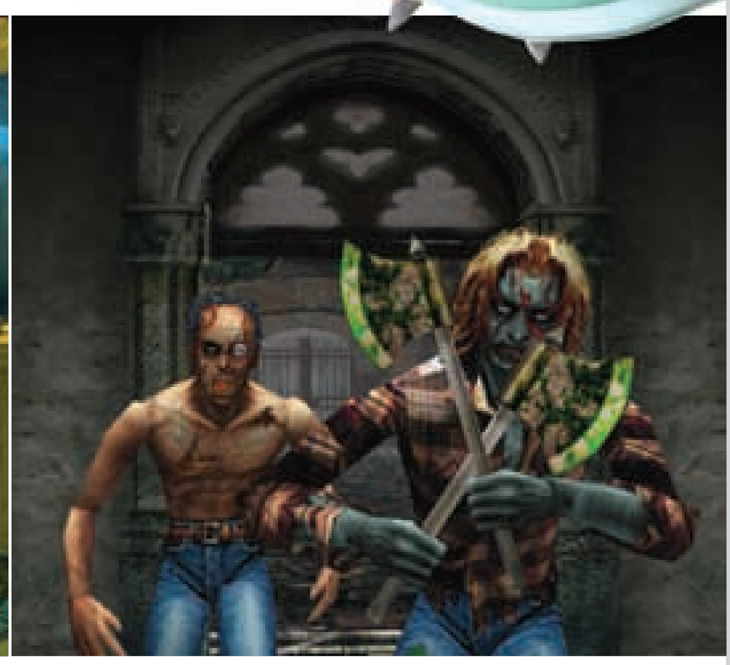
ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».



В ноябре и декабре PlayStation 3 обязаны расхватать на ура – Sony сделала для этого все: снизила цену, выпустила несколько хороших игр; даже вернула джойпад с вибрацией (сейчас только в Японии). Октябрьские сводки из США пока неутешительны – PS3 в три раза уступает Xbox 360; в четыре с половиной – Nintendo Wii. Однако, по подсчетам Sony, еженедельные продажи PS3 подскочили втрое после снижения цены, и в ноябре-декабре приставка окажется на коне. Более свежие японские данные подтверждают эту теорию. Уже две недели подряд PS3, пусть и незначительно, но опережает Wii, не говоря уже об Xbox 360. И это притом, что примерно в эти же числа в магазины поступил платформер Super Mario Galaxy! В Японии, правда, он пошел не очень хорошо – всего 360 тыс. за две недели. В США, для сравнения, 500 тыс. штук за одну. Под конец еще одна любопытная цифра: в Стране восходящего солнца отныне насчитывается 20 млн владельцев DS.
Впрочем, главная тема последних недель – невзгоды издательства Atari. Американское отделение недавно официально объявило, что сомневается в своем будущем. Раньше Atari держалась, продавая то Civilization, то Driver, а то и целую студию, вроде Shiny Entertainment. Но больше ничего не осталось – разве что сериал Alone in the Dark, будущее которого теперь под вопросом. Однако вслед за этим английское отделение Atari сообщило, что у него как раз все в порядке. Продажи «Ведьмака» компанию радуют. Также она небезосновательно надеется на Ace Combat 6: Fires of Liberation. Напомним, что Atari издает в Европе и другие игры Namco (например, Eternal Sonata), и все они приносят ей существенный доход. Так что, по заявлениям европейцев, Alone in the Dark на их рынке в продажу непременно поступит. Противоречивые отчеты объясняются тем, что существует родительская компания Infogrames, у которой есть несколько формально независимых дочерних компании, в том числе американская Atari, inc и английская Atari UK. И вполне может оказаться так, что обанкротится одна из последних, а Infogrames останется и даже сохранит часть торговых марок (например, Test Drive Unlimited и Neverwinter Nights).
Что касается объявлений о новых проектах, сейчас в основном приходят вести об издании на Западе японских игр для PS2, которые до США и Европы отчего-то не смогли добраться раньше. Вдобавок издательство Sega порадовало геймеров анонсами римейков и портов – так, оригинальная NiGHTS into Dreams выйдет на PS2, а вторая и третья части The House of the Dead – на Wii.






Убей кровавого тирана - останови войну!
Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.
ОХОТА НА ФЮРЕРА
АРХИВЫ НКВД
РЕКЛАМА
Особенности игры:
Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика
Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
Захватывающий псевдореалистический сценарий
Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников
http://hitlercaput.akella.com
SPLINE
© 2007 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.видео
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЕЩЕ ДВА ОДИНОЧКИ В ТЕМНОТЕ



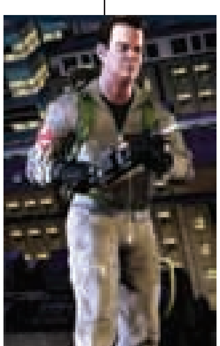
РЕЛИЗ НОВОЙ ALONE IN THE DARK ПО-ПРЕЖНЕМУ НАЗНАЧЕН НА 2008 ГОД.
Atari подтвердила, что Alone in the Dark поселится не только на PS3, Xbox 360, PC, DS и PSP, но и на Wii с PS2. Разработка двух новых версий поручена студии Hydravision (остальными, напомним, занимается Eden), которая приложит все усилия, чтобы наилучшим образом задействовать возможности платформ. Сюжет от издания к изданию меняться не будет; вдобавок, в вариантах для домашних консолей и геймплей по большому счету мало чем отличается. Впрочем, «нунчак» и Wiimote, как обещает пресс-релиз, в блужданиях по темным и страшным коридорам проявят себя совершенно иначе, чем традиционные геймпады.

NINTENDO ПОЩАДИЛА CAPCOM

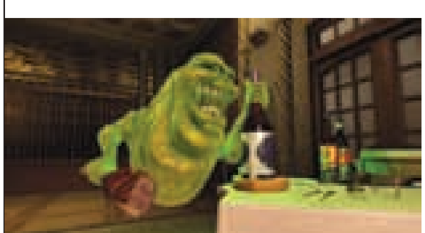


И ОТЛОЖИЛА ВЫПУСК ЕЕ ИГРЫ НА МЕСЯЦ.
Пиратскому приключению Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure для Wii пришлось потесниться. Дебют игры в Европе перенесли с 7 декабря 2007 года на 18 января 2008 года. А все для того, чтобы Zack & Wiki не соревновалась с Super Mario Galaxy за кошельки покупателей. Думаете, водопроводчику-космонавту было нечего опасаться? Еще как было: Zack & Wiki получила в американской прессе очень высокие оценки.

ИГРА КАК ПРОДОЛЖЕНИЕ ФИЛЬМА



ОХОТНИКИ НА ПРИВИДЕНИЕ С МОТОРЧИКОМ.
Vivendi Games объявила, что уже ведется работа над Ghost Busters III – долгожданным «как бы продолжением». Ранее предполагалось, что «Охотники за привидениями III» станут мультфильмом, но судьба распорядилась иначе. Дэн Экройд, Эрни Хадсон, Билл Мюррей, Харольд Рэмис, Уильям Атертон, Брайан Дойл Мюррей и Энни Поттс озвучат персонажей игры; кроме того, Экройд и Рэмис напишут сценарий. Действие развернется в Нью-Йорке начала 90-х годов, т.е. после событий второй части фильма. Выход Ghost Busters III в версиях для PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS и PS2 назначен на осень 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Дополнение Be a Pro: Online Team Play для FIFA Soccer 08 поступило в продажу. Владельцы PS3 и Xbox 360 смогут сыграть футбольный матч, взяв под личный контроль по одному спортсмену. В каждой команде допускается до 5 живых игроков.

Square Enix выпустила дегустаторскую игру How to Get Started with Wine для DS в комплекте с бутылкой красного французского вина.





КАКАЯ БОЛЬ, КАКАЯ БОЛЬ

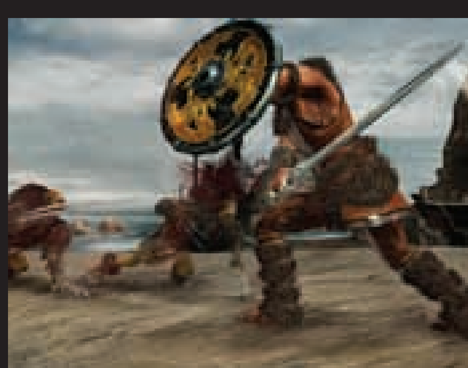
ЧЕРНЫЙ ЮМОР НА PS3.

Люди – существа злые, не мне вам об этом рассказывать. Порой люди любят смеяться над чужой болью: специально щипаются, ставят подножки и злобно гогочут. Узнаете себя? Так вот, мои дорогие садистушки, Pain – то, что вам нужно. Она разрабатывается для PS3 и распространяется через PlayStation Network (когда вы будете читать эти строки, американцы уже смогут скачать игру). Ничего особенно хитрого в Pain нет: геймеру выдается гигантская виртуальная рогатка, из которой предлагается стрелять снарядами по прохожим, машинам, витринам и деревьям, задав направление и силу броска. Чем-то напоминает режим Crush из Burnout, где мы пускали автомобиль так, чтобы перебить побольше машин. Только вот снаряд в Pain – живой человек из плоти и крови. И ему, знаете ли, больно. Но нам только того и надо, ведь чем больнее герою, тем больше очков присудят стрелку. Кроме того, предусмотрены бонусы для тех, кто меткими бросками посеет хаос и разрушение в городе. Но и это не все: во время полета разрешено немного корректировать курс и, главное, менять позы персонажа, например, расставить ноги как лопасти вертолета (всего предусмотрено восемь положений). Поза влияет на аэродинамику человека-пушечного ядра (а под капотом Pain стучит известный движок Havok), а за воздушную акробатику еще и добавят очков, прямо как за трюки в Project Gotham Racing. Одиночных режимов три. Paindemonium – это, по сути, «песочница», никаких конкретных задач перед игроком не ставится. Развлекайся – не хочу. В соревновании Mime Toss мы будем разбивать головой мима несколько листов стекла, раскиданных по карте. А в Spank the Monkey требуется как можно быстрее ударить всех обезьянок, бегающих по городу. Кто сказал «жестокое обращение с животными»? Сетевой режим включает в себя четыре состязания (не менее жестоких) с поддержкой четырех же игроков.

4HEAD STUDIOS НЕ ВЫДЕРЖАЛА КОНКУРЕНЦИИ

ДВУМ БЕОВУЛЬФАМ НЕ БЫВАТЬ, А ОДНОГО НЕ МИНОВАТЬ.

В марте 2006 года студия 4Head Studios (на ее счету числятся Europa 1400: The Guild и The Guild 2) занялась игрой Beowulf по мотивам одноименной эпической поэмы. А в 2007 году Ubisoft гордо кивнула в сторону Paramount Pictures: «Мы делаем экшн по ее фильму Beowulf». 4Head Studios не стала бодаться с такими гигантами (тем более что она никак не могла найти издателя) и передала опекунам Сэма Фишера права на торговую марку, сетевые домены и прочее тематическое имущество. Beowulf по кинолицензии вышел на PS3, Xbox 360 и PSP в ноябре, а дата выхода версии для PC в Европе не объявлена.







ЧУДЕСА ТЕЛЕПОРТАЦИИ С JUMPER

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ JUMPER ОБЗАВЕДЕТСЯ ИГРОВЫМ ВОПЛОЩЕНИЕМ.

Игра Jumper выйдет на PS2, Wii и Xbox 360 12 февраля 2008 года, за несколько дней до премьеры. Она, как и кинолента, расскажет о людях, способных мгновенно перемещаться в пространстве, и таинственной организации Паладинов, которая всеми силами старается сжить «прыгунов» со свету. Взяв за основу сюжет фильма, Jumper дополнит его: сосредоточится на истории джампера Гриффина (Griffin), который мстит за смерть родителей.

Итак, в нашем распоряжении три вида прыжков. Боевой (combat jump) позволит перемещаться вокруг противников и одновременно нападать (в игре нас ожидает система комбо-ударов, которые придется покупать за очки опыта). Добивающий прыжок (finisher jump) перебросит недруга в опасное место, вроде пропасти, клетки с голодным слоном-людоедом или съемочной площадки «Аншлага». Перемещающий прыжок (traversal jump) отвечает за путешествия по карте. Есть, правда, одно «но»: геймер ограничен в выборе места, куда прыгнуть, некими «узлами» (jump nodes). Дескать, чтобы плутать не пришлось. Версия для Xbox 360 будет отличаться от товарок дизайном уровней, а владельцы Wii и PS2 получат одну и ту же игру с незначительными различиями. Об управлении, приспособленном под гироскопы, пока ни слова. Наконец, на коварный вопрос о сетевых режимах разработчики отвечают: «Мы сосредоточились на одиночном режиме и проработке биографий персонажей» (читай: мультиплеер не подвезли).

PS2 НЕ СДАЕТСЯ

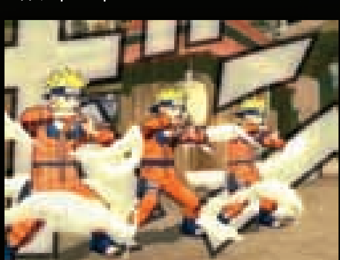
ЗАКАТ КОНСОЛИ ПОД ПРЫЖКИ НИНДЗЯ.

PS2 не торопится уходить со сцены, но разработчиков все чаще привлекают более современные консоли, чем восьмилетнее детище Sony. Игровые издатели нашли элегантное решение проблемы – публиковать старые проекты, не вышедшие на Западе.

Вслед за Naruto: Uzumaki Chronicles 2 для PS2, которая вышла в сентябре, в марте 2008 года на американских прилавках появится третья часть файтинга о Наруто Узумаки. Напомним, обе игры доступны японцам уже давно, теперь перебрались за океан, но в Европу не спешат.

И еще один «динозавр» вскоре порадует владельцев PS2. Это Nobunaga's Ambition: Rise to Power, RTS в декорациях Японии XVI века. Стратегия, вышедшая в Стране восходящего солнца еще в апреле 2004 года, на американский рынок пожалует только в феврале 2008 года, про европейский же – молчок.







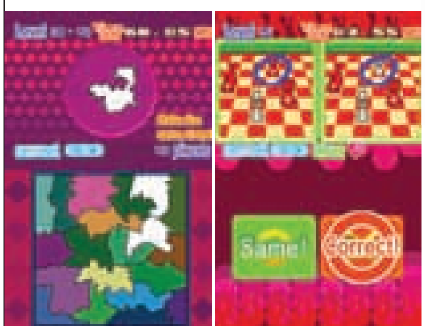
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

БЕШЕНЫЕ СКАЧКИ

В ТРЕТЬЕМ КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА АМЕРИКАНЦЫ ОСЕДЛАЮТ БЫКОВ. Professional Bull Riders готовится к выходу на PS2, PSP, Wii, Xbox 360 и PC. Разработчики считают игру спортивной, что неудивительно: скачки на быках хоть и не входят в олимпийскую программу, но все же являются спортивным состязанием. Геймерам предлагается выступить в роли профессионалов с известными именами, не говорящими русскому человеку ровным счетом ничего. Более того, нам удастся сыграть за бычка, который старается изо всех сил скинуть наездника. Если, конечно, Professional Bull Riders выйдет в Европе.

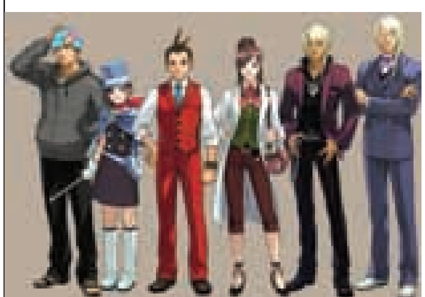
ВЫ ВСЕ ЕЩЕ ПЛОХО СООБРАЖАЕТЕ?

ТОГДА МЫ ИДЕМ К ВАМ!
Sega корпит над очередным «мозговым тренажером» для DS. Brain Assist и его десять упражнений различной сложности будут развивать преимущественно правое полушарие (второму, похоже, придется дожидаться сиквела). Кроме того, игрокам предложат как кооперативный режим, так и соревнования против трех соперников. Brain Assist выйдет в США во втором квартале 2008 года.



СПРАВЕДЛИВОСТЬ – ПРЕЖДЕ ВСЕГО!

APOLLO JUSTICE ЗАГОВОРИТ ПО-АНГЛИЙСКИ В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА.
Capcom официально подтвердила: четвертая часть «адвокатского» сериала Phoenix Wright с подзаголовком Apollo Justice, разработанная специально для DS, появится в Штатах в начале 2008 года. Герой предыдущих выпусков, Феникс Райт, уступит главную роль новичку Аполло Джастису, а обвинителем на процессах выступит рок-звезда и по совместительству прокурор Клавир Гэвин.

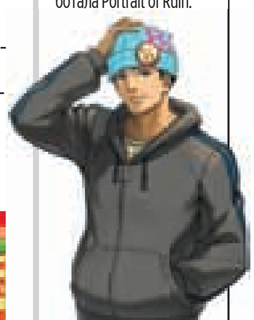


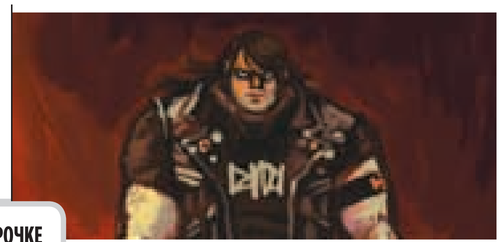
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

В Интернете появились слухи, что The Elder Scrolls Travels: Oblivion для PSP отменена. Напомним, выход игры в Европе был запланирован на 25 января 2008 года. Bethesda Softworks пока что воздерживается от комментариев по этому поводу.

God of War III на PS3 все-таки будет. И это уже совершенно официально подтверждено, даже несмотря на увольнение прежнего ведущего дизайнера сериала, Кори Барлога (Cory Barlog).

Новой Castlevania для DS быть, заявляет Konami. Над игрой трудится та же бригада, что разработала Portrait of Ruin.








СЕКС, НАРКОТИКИ И РОК-Н-РОЛЛ

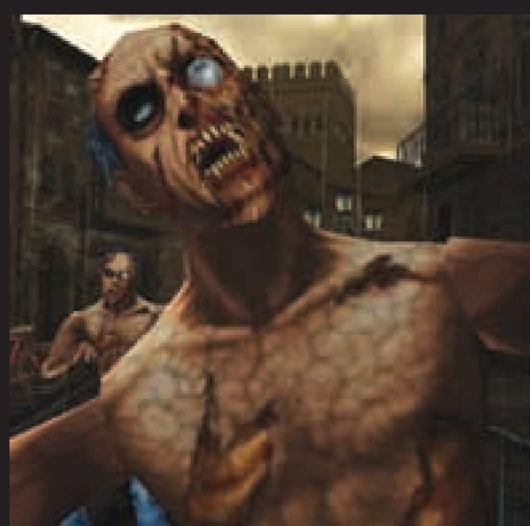
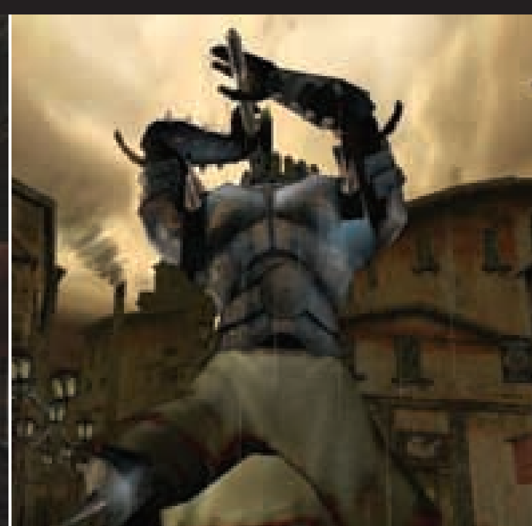
ИГРА О БУДНЯХ ФЭНТЕЗИЙНОГО МЕТАЛЛИСТА.

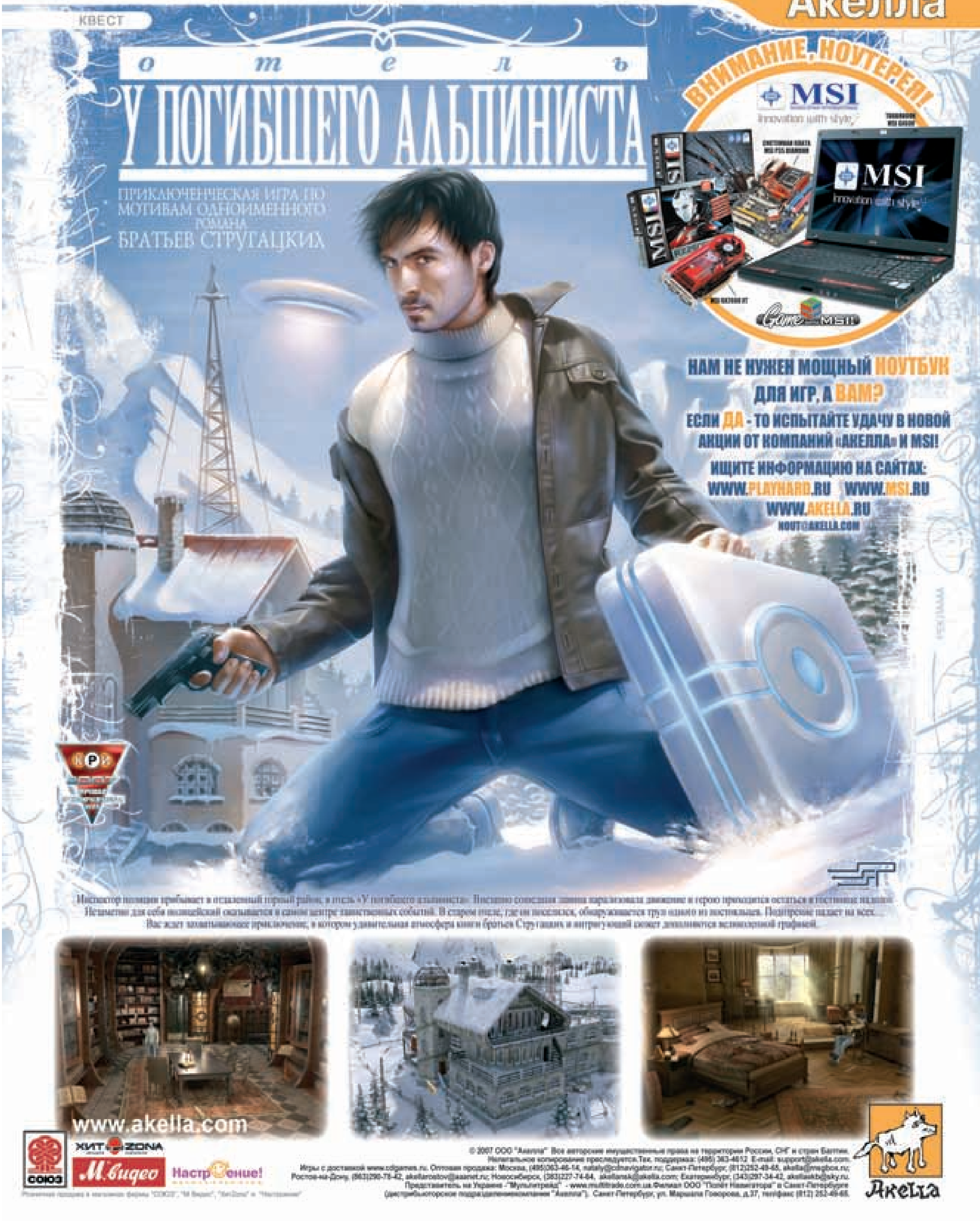
Тим Шафер, автор Full Throttle, Grim Fandango и Pyschonauts, трудится сейчас над Brutal Legend для Xbox 360 и PS3. Это в меру безумный и претенциозный проект, как и все предыдущие работы Шафера. Представьте себе мир, который навеян обложками heavy metal альбомов. Знаете, все эти скалистые горы и суровые герои, скелеты и монстры, молнии и мотоциклы. В этой вселенной жили древние титаны, которые изобрели все, что касается тяжелого металла и крутых автомобилей, и вознеслись на небеса, став богами (надо полагать, что эти роли исполнят легендарные музыканты). Неудивительно, что и в опекаемом ими мире все связано с heavy metal: пауки умеют ткать гитарные струны, из спиленных деревьев получаются отличные шины, а в земле вместо цинка и меди припрятаны залежи автомобильных деталей. Главный герой, прожженный рокер Эдди Риггз (Eddie Riggs), неожиданно в этой фантасмагории оказывается. А там, естественно, приключилась беда – демоны не дают покою аборигенам – и нашего металлиста встречают как настоящего героя. Ты, дескать, из будущего, ты все знаешь про мощное оружие, так что выручай. Только вот Эдди ничего не понимает в оружии, и спасать мир будет силой музыки.
Brutal Legend – это action/adventure от третьего лица, отчасти напоминающий Overlord: вместе с Эдди путешествует его верная армия. Отзываются наши солдаты (а среди них будут и обычные рокеры, и готы, и эмо…) на простецкие команды: идти вперед, обороняться, следовать. Правда, подчиненных будет меньше, чем в Overlord, и для каждого сочинена биография. С любым из них Эдди будет выполнять комбо-приемы. Например, девушку-арбалетчицу он посадит к себе на плечи, чтобы она стреляла дальше и метче. Сам же Эдди направо и налево размахивает топором. Кстати, его топор и мотоцикл можно улучшить, если того захотят боги металла (читай: за победу в мини-играх). Плюс ко всему в Brutal Legend обещан сетевой режим.
Окунуться в этот безумный мир мы сможем уже в следующем году.

А ВДОЛЬ ДОРОГИ МЕРТВЫЕ С КОСАМИ СТОЯТ. И ТИШИНА…

HOUSE OF THE DEAD НА WII

SEGA of America официально объявила, что на Wii выйдут House of the Dead 2 & 3 Return, переделки игр для аркадных автоматов. Оба выпуска уместятся на одном диске, который поступит в продажу весной следующего года. Не секрет, что Wiimote неплохо заменяет световой пистолет, особенно в чехле Zapper, так что рельсовые шутеры придутся на Wii как нельзя кстати. Sega обещает более шести режимов и, конечно же, кооперативное прохождение. А вот ждать ли улучшенную графику и дополнения, «говорить пока рано».


КВЕСТ
отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ
ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕЛ!
MSI
Innovation with style
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COM
Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех...
Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.
www.akella.com
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
СОЮЗ
© 2007 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

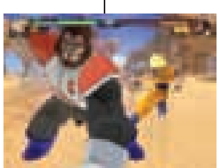
ДЖОН КАРМАК ОБЕИМИ РУКАМИ ЗА DS



ЛУЧШАЯ ПЛАТФОРМА ДЛЯ РАЗРАБОТОК НАЧИНАЮЩИХ ПРОГРАММИСТОВ ВСЕ ЕЩЕ ДЛЯ НИХ ЗАКРЫТА.

Джон Кармак верит не только в блистательное будущее «мобильных» развлечений: по его мнению, начинающие программисты могли бы получить бесценный опыт, создавая игры для Nintendo DS. «Жаль, что официальной поддержки нет и не будет, хотя DS отлично подходит для тренировок», – посетовал Кармак. Проникнуться любовью к консоли ему помог личный опыт: как выяснилось, создатель Doom то и дело снимает номер в гостинице, где нет доступа в Интернет, чтобы «полностью сосредоточиться на работе». Во время одного из таких «побегов» он и переделал Orcs & Elves для DS всего за три дня. Действительно, запускать всевозможные «хоумбрю» (неофициальные программы) на DS возможно лишь с помощью специальных устройств, задействующих флэш-карты. Nintendo же и сама подобные устройства не выпускает, и чужие попытки усиленно пресекает, чтобы не потакать пиратам, которые навострились запускать с флэш-карт ромы игр.

НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ ATARI



INFOGRAMES НЕ ОСТАВЛЯЕТ ПОПЫТОК СПАСТИ ТОНУЩИЙ КОРАБЛЬ.

Для американского отделения Atari настали мрачные времена: с апреля по июнь 2007 года убытки компании составили $11.9 млн, что на 50% превышает убытки за аналогичный период прошлого года. Вдобавок, FUNimation, правообладатель сериала Dragonball Z, рвется лишить Atari прав на издание игр по мотивам ее творения. Материнская компания Infogrames уже в октябре предприняла первые попытки вытащить Atari из передряг, уволив пятерых участников совета директоров и заменив их новыми менеджерами. Сейчас же пришло известие об увольнении гендиректора Дэвида Пирса, который пробыл на этом посту чуть больше года. Вдобавок Atari сообщила, что внутренней разработкой игр больше заниматься не будет: сосредоточится взамен на издании и распространении в Штатах проектов других студий. Лицензия на сериал Test Drive передана Infogrames.

DUALSHOCK 3 И ИГРЫ ДЛЯ PS2 – ДРУЗЬЯ НАВЕК!



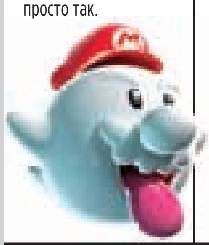
НОВАЯ ПРОШИВКА ДЛЯ PS3 ОБЕСПЕЧИТ ПОДДЕРЖКУ ВИБРАЦИИ В ПРОЕКТАХ ДЛЯ PS2.

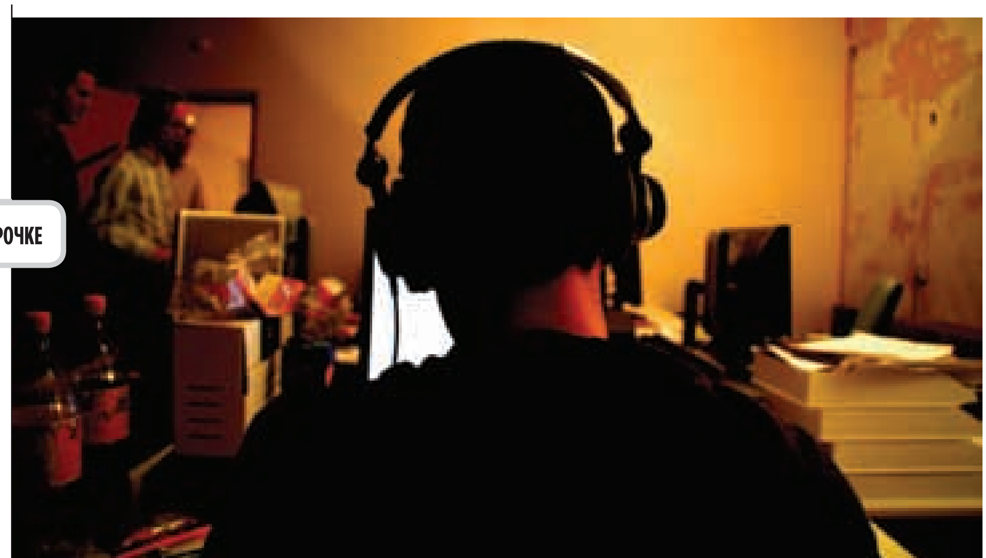
Sony заверила журналистов с сайта Eurogamer, что все игры для PlayStation 2, которые предусматривали поддержку вибрации, заставят трепыхаться и новый геймпад DualShock 3. За совместимость отвечает новая прошивка для PS3; ее Sony выпустила сразу после того, как первые испытатели пожаловались на отсутствие вибрации в проектах для PS2. Напомним, что в Америку и Европу контроллер официально прибудет весной 2008 года.

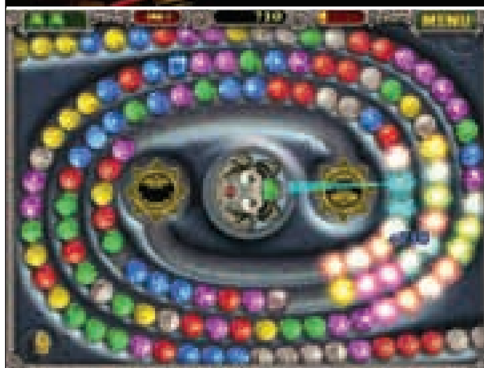
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

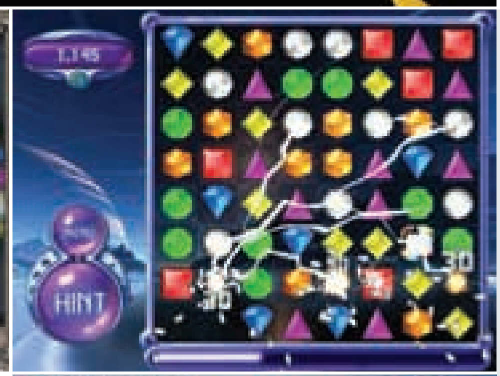
В 2008 году Konami начнет распространять в Европе игры от дочерней компании Hudson Soft, которую за пределами Японии лучше всего знают по сериалу Bomberman и многочисленным Mario Party. Теперь же для жителей Старого Света Hudson Soft приготовила некие «веселые спортивные новинки для Wii и DS» (уже известно, что одной из них будет набор мини-игр Deca Sporta для Wii).

Российское отделение компании Dell запустило любопытный интерактивный онлайн-проект «Миссия XPS» (www.mission-xps.ru), приуроченный к старту высокопроизводительных ноутбуков Dell XPS M1330. Участник игры, показавший лучший результат, был награжден этим устройством. Меж тем, «Миссия XPS» продолжается – теперь уже просто так.









КТО АЗАРТНЕЙ?

РАВЕНСТВО ПОЛОВ НА ПРИМЕРЕ БРАУЗЕРНЫХ ИГР.

Компания WorldWinner, которая предлагает пользователям Сети просаживать деньги не только в онлайновый покер, но и, например, в Zuma и Bejeweled 2, а также во всевозможные игры в слова, опросила подписчиков и выяснила: желание отыскать соперника и помериться с ним силами от пола не зависит. 73% как мужчин, так и женщин заявили, что они обожают соревнования. Участие ради участия – не главная причина, по которой респонденты вступают в игру: 61% мужчин и 50% женщин ответили, что стремятся к победе, причем дамы ведут себя чуть настойчивей в поисках шанса доказать свое превосходство – 39% от общего числа отвечающих заявили, что состязаются ежедневно, в то время как только 31% мужчин отличаются подобной целеустремленностью. Так что, если верить WorldWinner, байки насчет задиристости сильного пола – и впрямь всего лишь байки. Правда, интересно, каковы бы оказались результаты опросов, скажем, среди любителей файтингов?

QUAKE ДЛЯ СОТОВЫХ?

ID SOFTWARE ОТКРЫВАЕТ НОВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ.

«Мобильные» версии популярных хитов пока наводняют в основном Японию, но в будущем ситуация может измениться: компания id Software совместно со студией Fountainhead, ответственной за разработку Doom RPG и Orcs & Elves, открывает новое подразделение, id Mobile. Возглавит же его Анна Канг, глава Fountainhead, которая также ранее занимала в id Software должность руководителя отдела по развитию бизнеса. Джон Кармак, сооснователь id Software и муж Анны, о начинании отозвался так: «Мы считаем, что за рынком мобильных игр – большое будущее. Телефоны есть у всех, причем у большинства они достаточно мощные, чтобы потянуть сложные проекты». А сама Анна Канг уверена, что id Mobile перевернет западные представления о том, во что можно играть на любимом сотовом.

В планах iD Mobile пока значатся «телефонные» Quake и Wolfenstein, а также продолжение Doom RPG. Кроме того, студия не обойдет вниманием и DS с PSP, хотя, скорее всего, эти платформы обеспечит лишь переделками мобильных игр.





ВЕСТИ С ФРОНТА

MICROSOFT И SONY КОММЕНТИРУЮТ ДАННЫЕ ПО ОКТЯБРЬСКИМ ПРОДАЖАМ КОНСОЛЕЙ.

Октябрьский отчет аналитической компании NPD Group о состоянии дел на американском консольном рынке едва не был опубликован в урезанном виде. Нам предстояло лишиться данных по продажам консолей. Изначально NPD их не предоставляла, но после переговоров с Microsoft, Sony и Nintendo в ноябре 2006 года добилась разрешения на «временное» обнародование подобных сведений. И хотя главные участники «войны платформ» не возражали против ежемесячного подведения итогов, аналитики собирались ограничиться ежеквартальными и ежегодными отчетами, пока в дело не вмешались журналисты и рядовые геймеры, которые закидали NPD просьбами делиться ценными сведениями. Так что в октябрьской сводке по-прежнему отслеживается, за какие консоли голосуют долларом американцы, хотя, как выяснилось, компания не получила данные от одного из крупных информаторов, торговой сети Toys R Us. Тем не менее, представители NPD уверяют, что потеря на достоверности отчета никак не сказалась: на место прежних информаторов постоянно приходят новые, вроде известного онлайнового магазина Amazon.

Nintendo пока воздерживается от комментариев по октябрьским результатам: дескать, Wii расхватали охотней, чем все остальные платформы (518 тыс. проданных экземпляров, что на 17 тыс. выше, чем в предыдущем месяце), а в десятке самых востребованных игр засветились две игры для DS и две игры для Wii (что интересно, одна из них – не сдающая позиции Wii Play), и лишние слова тут ни к чему. Зато представители Sony и Microsoft оказались куда словоохотливей и щедрей на дополнительные пояснения.

Microsoft сообщила, что хоть продажи Xbox 360 и не слишком впечатляют после более, чем успешного сентября, 366 тыс. консолей – это все же не шутки, и прибыль от них куда внушительней, чем от платформ конкурентов ($354 млн против $246 млн от продаж Wii и $116 млн от продаж PS3). Вдобавок, на проекты для Xbox 360 геймеры потратили 54% от общей выручки за игры «нового поколения», в то время как на долю Wii и PS3 пришлось всего 30% и 16% соответственно. Да и в «горячую десятку» попали сразу две разработки для Xbox 360 от сторонних издателей (Guitar Hero III и The Orange Box), чем, опять же, ни Sony, ни Nintendo похвастаться не могут.

Всего 121 тыс. проданных PS3 не смущают представителей Sony: гендиректор американского отделения, сэр Говард Стрингер, заявил, что эффект от снижения цены на консоль будет очевиден в декабре, поскольку в первой половине ноября количество проданных экземпляров доросло до 100 тыс. в неделю (до октябрьского объявления о скидках Sony продавала 30-40 тыс. PS3 за неделю). «Это тот прорыв, которого мы так ждали», – сообщил он.

Тем временем аналитики с виртуальной биржи игровых прогнозов SimExchange не теряют времени и уже прочат Nintendo уверенную победу в декабре, ожидая, что рождественская лихорадка доведет количество проданных в декабре экземпляров Wii до 2.17 млн.










КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ОСТОРОЖНО: ПРИННИ В ВОЗДУХЕ!



СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ В TORI NO HOSHI: AERIAL PLANET.

Летный симулятор Tori no Hoshi: Aerial Planet для PS2, на первый (да и на второй) взгляд, к стратегическим RPG не имеет никакого отношения, если не считать, что именно игры этого жанра прославили на Западе создателя, компанию Nippon Ichi. Тем не менее, как знают все поклонники Disgaea, N1 обожает оставлять отсылки на предыдущие проекты в каждой своей новинке. Не удержались разработчики и на этот раз: в Tori no Hoshi предусмотрен секретный уровень, на котором пилотами дельтапланов выступят пингвины-зомби Принни. А Этна-то и не знает!

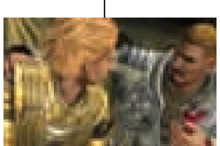
Выход Tori no Hoshi в Японии запланирован на 28 февраля 2008 года, с локализацией симулятора американское отделение компании пока не спешит.

СОРАЙЯ САГА ЗАНЯТА ДВУМЯ НОВЫМИ RPG

СОАВТОР XENOGEARS УХОДИТЬ НА ПОКОЙ НЕ СОБИРАЕТСЯ.

Каори Танака (известная также как Сорайя Сага), соавтор и художник Xenogears (PS One), приложила руку ко всем выпускам сериала Xenosaga, кроме третьего. После долгого затишья она объявила, что забывать об игровой индустрии не собиралась и вовсю трудится над двумя RPG. Сценарий к одной уже завершен (Сага вновь выступила соавтором), и проект увидит свет в 2008 году. Название, платформа и студия-разработчик пока не упоминаются. Не менее загадочна и вторая RPG, концепция которой пока все еще обсуждается, хотя доподлинно известно, что четвертой Xenosaga не бывать, да и Сага сообщила, что с сериалом ее ничто больше не связывает.

ПРИДАТЬ ГЕРОЮ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ? НЕТ НИЧЕГО ПРОЩЕ!



В LOST ODYSSEY БУДУТ ОТОБРАЖАТЬСЯ ВСЕ ЭКИПИРОВАННЫЕ АКСЕССУАРЫ.

И в боях, и в походах отображать в руках персонажа именно то оружие, которое он экипировал, становится хорошей традицией в RPG, чего нельзя сказать об аксессуарах: самые роскошные тиары и самые дорогие кольца зачастую так и остаются безликими названиями в списке нажитого в боях добра. Lost Odyssey для Xbox 360 собирается исправить эту досадную оплошность: например, если главный герой Кайм экипирует очки, то так и будет в них ходить. Что случится, если вражеский удар придется прямо по очкам, не сообщается. А смертные персонажи смогут вдобавок использовать особые навыки за счет нацепленных побрякушек. Напомним, что Lost Odyssey прибудет в Америку в феврале 2008 года, а дата европейского релиза пока не объявлена. Японцы, как обычно, впереди планеты всей: с творением Mistwalker они ознакомились уже в начале декабря.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

По Persona 3 выйдет не только аниме: похождения андроида Айгис увековечат в игре для мобильных телефонов – Aigis: The First Mission. Предназначается она, впрочем, лишь для японских сотовых.

Компания Square Enix объявила, что римейк Final Fantasy IV для DS поведает о героях те подробности, которые в свое время не вошли в оригинальную игру для SNES. «Карманная» FFIV выйдет в Японии 20 декабря; об американском и европейском релизах пока ничего не слышно.



ATLUS ПОПОЛНЯЕТ БИБЛИОТЕКУ СТРАТЕГИЧЕСКИХ RPG ДЛЯ XBOX 360

СРАЗУ ДВА ПРОЕКТА ПЕРЕБЕРУТСЯ ЧЕРЕЗ ОКЕАН.

Компания Atlus получила гордое звание официального стороннего разработчика игр для Xbox 360, но и от издательских дел отходить не торопится: в следующем году она выпустит в Штатах стратегическую RPG Spectral Force 3 от Idea Factory. Хочется верить, что в этот раз геймерам-полководцам предстоит задействовать «серые клеточки» куда чаще, чем, скажем, в Aedis Eclipse: Generation of Chaos (PSP) от того же разработчика. Вдобавок Atlus познакомит американцев с Operation Darkness, о которой мы расскажем чуть подробнее.

Действие Operation Darkness, в отличие от большинства пошаговых стратегий, разворачивается в сороковые годы XX века. Высадки в Нормандии – излюбленного эпизода всех шутеров про Вторую мировую – мы, впрочем, можем и не дождаться: разработчики предпочли альтернативную историю попыткам достоверно следовать хроникам. Все персонажи вооружены ружьями с внушительным радиусом поражения: ломанувшись в лобовую атаку, команда рискует мигом лишиться командира благодаря проворству вражеских снайперов. Кроме того, поля сражений куда обширней привычных арен из, скажем, недавно переизданной Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (PSP). Интересно, что Sega также готовит SRPG «с ружьями» – Senjou no Valkyrie: Gallian Chronicles выйдет на платформе-сопернице, PlayStation 3.

О европейском релизе Spectral Force 3 и Operation Darkness пока известий нет.

ТАРАКАНЫ В ПОДСОЗНАНИИ

О ЧЕМ РАССКАЖЕТ LUX-PAIN?

Приключенческая игра Lux-Pain для DS появится на прилавках в Японии уже в первом квартале 2008 года. Авторы, разработчики из недавно созданной студии Killaware, впрочем, предпочитают определение «активное приключение»: предполагается, что геймеры будут вовсю работать стилусами, помогая главному герою отыскивать и стирать зловредных вирусов-Молчальников (Silent), которые вовсю порабощают умы несчастных соотечественников. Погибая, вирусы оставляют улов из разрозненных слов-ключей к потаенным мыслям жертв.

Изданием Lux-Pain займется Marvelous Interactive, причем на приятные мелочи не поскупится: те, кто сделает предзаказ на игру, получат в довесок саундтрек под названием Lux-Sound и альбом с иллюстрациями и звучным заголовком Lux-Paint.



DEPO computers

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Только настоящие фанаты своего дела могут делать российские компьютеры мирового уровня!



Всё, как я хочу!

Домашний компьютер экстремальной серии DEPO Ego 8731 на базе **четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad** и видеокарты NVIDIA GeForce 8800GTS с поддержкой DirectX 10 обеспечивает революционный уровень реалистичности изображения в самых современных играх и безупречную работу с мультимедийными приложениями и графическими программами.

Реклама. Товар сертифицирован.

- Процессор Intel® Core™ 2 Quad Q6600
- Оперативная память DDR-II 2048 Мб
- Жесткий диск 500 Гб
- Видеокарта NVIDIA GeForce 8800GTS 320 Мб
- Встроенный Wi-Fi модуль
- Беспроводная клавиатура и мышь
- Лицензионная ОС Vista Home Premium

от 34 990 руб.

intel Core™ 2 Quad inside™

Четыре ядра.
Вне конкуренции.

Компания DEPO Computers
тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.

Хит-парады

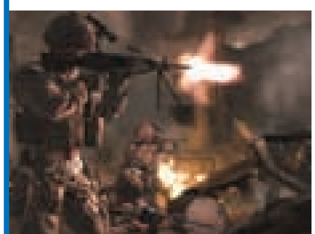
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Удивительное дело: в Великобритании на первой строчке хит-парада – не гонка и не футбол. Call of Duty 4: Modern Warfare, шутер-с-русским-матом, забрался на верхушку чартов продаж не только в Британии, но и в Америке (где разошедшийся по рукам тираж версии для Xbox 360 втрое превысил продажи CoD4 для PS3). В России же, по иронии, балом правит как раз футбол – из всех платформ лишь нинтендовские устояли под напором FIFA 08, остальные же пали, уступив ей верхние строчки в хит-парадах. И во многих отечественных чартах она еще целый год продержится наверняка – пока FIFA 09 не подоспеет. Японский хит-парад удивляет первым, кажется, случаем, когда в «горячей десятке» оказываются две версии одной и той же игры. Естественно, продажи Shin Sangoku Musou 5 (у нас известной как Dynasty Warriors 6) на PS3 в несколько раз превосходят успехи варианта для Xbox 360, но несколько десятков тысяч копий, проданных на Xbox 360 при наличии PS3-версии, – прецедент для Японии очень любопытный. Super Mario Galaxy, лидер прошлой недели, расходится на удивление вяло (даже по сравнению с теми же New Super Mario Bros.) – всего 250 тыс. в первую неделю после релиза и еще 75 тыс. – во вторую. Даже Super Mario Sunshine в свое время стартовал лучше. Японцы, одумайтесь!



Dynasty Warriors 6
ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360

Европейский хит-парад

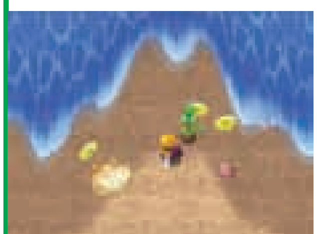




■	1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
■	2	WWE Smackdown! vs RAW 2008	THQ
■	3	The Simpsons Game	Electronic Arts
▼	4	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
▼	5	FIFA 08	Electronic Arts
▲	6	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▲	7	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo
■	8	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts
▼	9	Ratatouille	THQ
▼	10	Halo 3	Microsoft

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





■	1	Mario Party DS	Nintendo	DS
■	2	Dynasty Warriors 6	Koei	PS3
■	3	Super Mario Galaxy	Nintendo	Wii
■	4	Dynasty Warriors 6	Koei	X360
■	5	Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	DS
■	6	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	PSP
▲	7	Wii Sports	Nintendo	Wii
–	8	Nishimura Kyoutarou Suspense: Trap of Murderous Intent	Tecmo	DS
▲	9	Practice by Observing: DS Observation Training	Nintendo	DS
▼	10	Pokemon Mystery Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

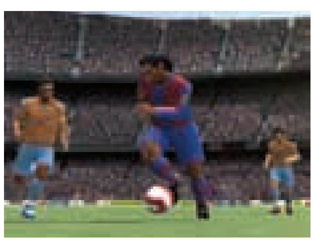
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- – позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

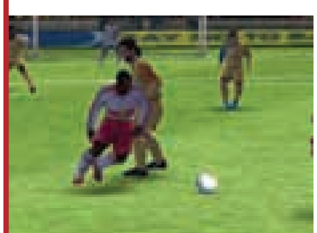


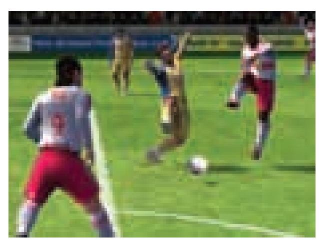


■	1	FIFA 08
▲	2	Black
▲	3	God of War II (русская версия)
–	4	Tekken 5
▲	5	Need for Speed: Most Wanted
▼	6	Killzone (русская версия)
▼	7	Gran Turismo 4
▼	8	Call of Duty 3
■	9	Pro Evolution Soccer 2008
▼	10	God of War

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)





▲	1	FIFA 08
–	2	Рататуй
▼	3	Tekken: Dark Resurrection
–	4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▲	5	Loco Roco (русская версия)
–	6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	7	Killzone: Освобождение
▲	8	Medal of Honor Heroes
▲	9	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
▼	10	Call of Duty: Roads to Victory

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



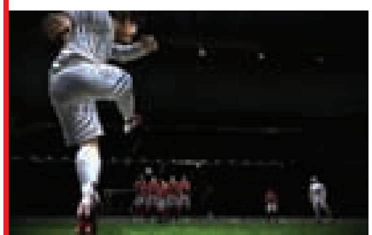

1. FIFA 08
2. Pro Evolution Soccer 2008
3. Tekken 5
4. Gran Turismo 4
5. God of War
6. Call of Duty 3
7. Killzone
8. God of War 2
9. WRC II Rally Evolved
10. Need for Speed: Most Wanted

Xbox 360



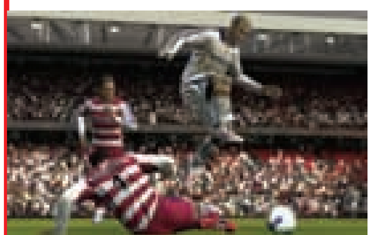

1. FIFA 08
2. Project Gotham Racing 4
3. Halo 3
4. Skate
5. Pro Evolution Soccer 2008
6. Virtua Fighter 5
7. Medal of Honor Airborne
8. Juiced 2: Hot Import Nights
9. Gears of War
10. BioShock Steelbook Edition

PC (Box)



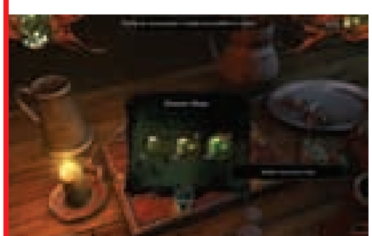
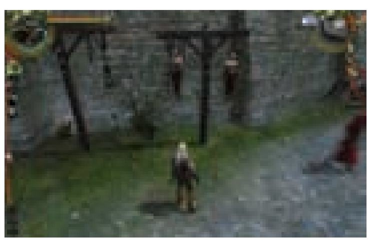

1. FIFA 08
2. TimeShift (русская версия)
3. Ведьмак (подарочное издание)
4. The Sims 2: Путешествия
5. Medal of Honor Airborne
6. The Sims 2: Истории о питомцах
7. World in Conflict (русская версия)
8. The Sims 2: Питомцы
9. World of Warcraft
10. World of Warcraft: The Burning Crusade

PS3



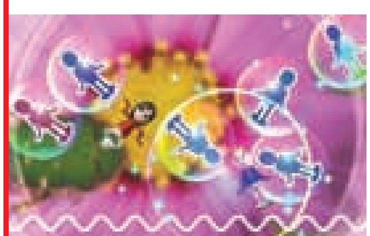

1. FIFA 08
2. Pro Evolution Soccer 2008
3. Heavenly Sword
4. Sega Rally
5. Conan
6. Virtua Fighter 5
7. NHL 08
8. Warhawk
9. Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
10. Call of Duty 3

PC (Jewel)

1. Ведьмак
2. Half-Life 2: Episode Two
3. BioShock
4. Трудно быть богом
5. Need for Russia: Сделано в СССР
6. Heroes of Might and Magic 5. Повелители орды
7. Enemy Territory: Quake Wars
8. Человек-паук 3
9. Company of Heroes: Opposing Forces
10. Stranglehold

Nintendo (DS и Wii)




1	Wii Play	Wii
2	Пираты Карибского моря. На краю света	DS
3	WarioWare: Smooth Moves	Wii
4	Table Tennis	Wii
5	MySims	Wii
6	Super Paper Mario	Wii
7	New Super Mario Bros.	DS
8	Excite Truck	Wii
9	Mario Strikers Charged Football	Wii
10	Rayman Raving Rabbids	Wii

PSP

1. FIFA 08
2. Tekken: Dark Resurrection
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories
4. Worms: Открытая война 2
5. Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
6. Рататуй
7. Transformers
8. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
9. Скуби Ду! Кто за кем следит?
10. Гарри Поттер и Орден Феникса

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



King's



Континенты Эндории окутаны плотным слоем облаков – это значит, что впереди нас ждет немало открытий.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Katauri Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** www.kingsbounty.ru

Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Минули годы. Комок пикселей обернулся прекрасным рыцарем, вместо условных обозначений «лес», «гора» и «замок» появились аккуратные игрушечные дремучие леса, непреодолимые горы и таинственные замки. Сверхдетализированный высокополигональный рыцарь в некотором раздумье стоит на дороге, ведущей в неизвестность, – как и семнадцать лет назад, карта спрятана в густом тумане, а вокруг – кровожадные монстры, полные золота сундуки и могущественные злодеи. С чего начать? Куда податься?

Вслед за «Героями» King's Bounty возвращается на «историческую родину», в Россию – согласитесь, в глубине души мы всегда считали эти игры «своими». Еще в 98-м году Дмитрий Гусаров решил, что обязательно сделает игру по мотивам King's Bounty, но мог ли он вообразить, что все закончится вот так серьезно: легендарный бренд на обложке, достойный 3D-двигатель, внимание игроков и прессы...

Если судить исключительно по внешним данным, King's Bounty образца 2007 года находится в прекрасной форме, однако «1С» не торопится выпускать игру на рынок. Впереди закрытый бета-тест; долгие месяцы тестирования и настройки баланса – слишком масштабная выходит игра, слишком много в ней новых, точнее – заимствованных из популярных JRPG элементов. Как поведут себя японские имплантаты в ходе длительной эксплуатации? Не выйдут ли из-под

Bounty: Легенда о рыцаре



контроля магические артефакты? Не взбунтуются ли заключенные в тесной шкатулке Духи Ярости? Мы решили проверить все лично и нанесли визит продюсеру «Легенды о рыцаре» Сергею Герасеву в московский офис «1С», а заодно, игнорируя семичасовую разницу во времени, взяли блиц-интервью у Дмитрия Гусарова из Katauri.

Итак, каноны остались нетронутыми. Главный герой – непременно молодой, горячий и обязательно неопытный. То есть первого уровня. Специализацию, как и в оригинальной игре, придется выбрать сразу: воин (в смысле – полководец) способен поднимать полки в атаку, но слабо владеет магией. Маг, напротив, не проявляет ярко выраженных лидерских качеств, поэтому полагается в основном на заклинания и небольшую группу верных помощников. Паладин – золотая середина, всегда находит поддержку в многочисленных храмах. Задача – спасти мир? Вполне вероятно, но разработчики наотрез отказываются раскрывать тайны сюжета.

И мы, и наш герой начинаем игру в полном неведении относительно происходящего в сказочном мире (минуточку, сверюсь с путеводителем) Эндория. А мир этот очень велик. Только на континенте, где мы начинаем наше путешествие, Дарионе, находится пятнадцать больших «уровней». А ведь есть еще, простите, Эллиния, Кордар, Мурок и Острова Свободы! А также бессчетное количество подземелий и «секретных» мест, путь в которые укажут лишь «знающие» люди.

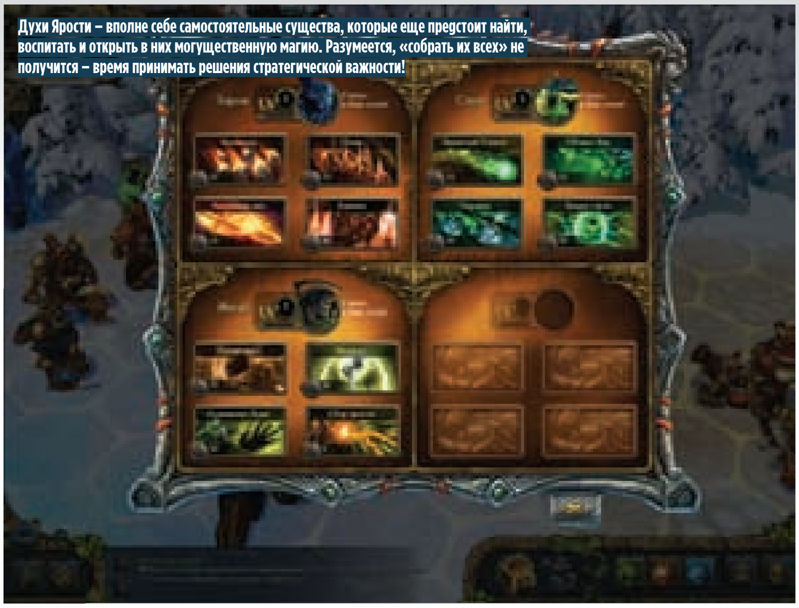
Людей, а точнее NPC, по картам «Легенды о Рыцаре» разбросано немало. В каждом замке, в каждом поселении, а зачастую – и просто на опушке очередного гиблого леса найдется персонаж, который попытается свалить на вас решение собственных проблем. Помогать ему или нет? Ответ вы сможете дать в ходе весьма оживленной беседы: обитатели King's Bounty не против поболтать (диалоги для них пишут «известные российские фантасты»), а разработчики всегда предлагают игрокам несколько вари-



Цитаты из Pirates! не случайны – ваш герой путешествует по континентам, выполняет секретные задания правителей и... ухаживает за их дочерьми!


До боли знакомая по «Героям» тактическая карта на самом деле первые появилась в оригинальном King's Bounty. Если, конечно, не копать еще глубже...




Духи Ярости – вполне себе самостоятельные существа, которые еще предстоит найти, воспитать и открыть в них могущественную магию. Разумеется, «собрать их всех» не получится – время принимать решения стратегической важности!

Обитатели здешних лесов первыми реагируют на приближение героя и норовят его съесть – если вы не в настроении принимать бой, придется удирать.

антов для продолжения переговоров. Путешествие по просторам Эндории протекает в стремительном реальном времени – точно так же, как и в версии King's Bounty для Sega Mega Drive (1991). С непривычки, после «Героев» или, скажем, «Кодекса Войны» подобная интерактивность пугает – обитатели местных лесов первыми реагируют на приближение героя и его армии и норовят его съесть – если вы не в настроении принимать бой, придется в буквальном смысле слова удирать, путая следы. Главное – не напороться на лежбище великанов: по сравнению с ними стая диких волков-оборотней – просто агнцы.

Путешествия, открытие новых территорий, неторопливое скольжение по сюжетной линии с многочисленными ответвлениями – пожалуй, самая главная часть игры. Если вы не любопытны, если вы никогда не хотели узнать ответ на такие вопросы, как: «а что лежит в этом дупле?», «интересно, а если пойти налево под запрещающий знак?» и «что будет, если я заберу у них сундук с золотом?», с King's Bounty вам не по пути.

«В оригинальной игре вы странствовали по миру, чтобы побеждать в сражениях, – считает Сергей Герасев. – Здесь все наоборот – вы сражаетесь, чтобы открывать для себя мир».


Верность классике: никакого строительства в городах! Замки, фермы и избушки на курьих ножках служат исключительно в качестве временного пристанища – здесь можно закупать снаряжение, пополнять армию и получать новые задания. А что, если хозяин замка не торопится открывать двери? Попробуйте взять его штурмом!


«Иконостас» главного героя вмещает все – характеристики, места для оружия, брони и артефактов, информацию о наемной армии, дерево умений, которое мы растим с помощью «рун таланта», и пресловутую Шкатулку Ярости, в которой до поры заперты могущественные Духи.

Что такое Katauri?

Для тех, кто не в курсе, – студию Katauri Interactive основали в 2004 году выходцы из Elemental Games во главе с Дмитрием Гусаровым. Именно эти ребята виноваты в массовых репрессиях игровых журналистов, которые однажды привычным движением руки смахнули ничем не примечательный диск с игрой «Космические Рейнджеры» в мусорную корзину. Редакции завалили возмущенные письма игроков: «Почему не пишете про КР?». На поверку «Рейнджеры» оказались едва ли не лучшей российской игрой 2002 года, глотком свежего дальневосточного воздуха: не обращая внимания на законы жанров, беззастенчиво заимствуя целые куски из культовых игр прошлого, Гусаров и его команда – буквально на коленке – собрали нечто невообразимое: аркада, текстовый квест, RTS, ролевая игра и чуть ли не космический симулятор с элементами торговли в одном флаконе. Но главное – в «это» можно было играть, и еще как!
Завершив в 2004 году работу над вполне успешными «Космическими рейнджерами-2», Гусаров понимал: третья часть неминуема, однако и его, и команду уже «трясло» от научно-фантастических декораций, хотелось чего-то нового. Так появилась «Легенда о Рыцаре» – «сказочная» (точнее – «фэнтези», Дмитрий отчего-то не любит слово «сказка») тактическая RPG, в которой молодой рыцарь с небольшой командой наемников путешествует по волшебным странам и сражается со всевозможной нечистью. В 2006-м «1С» зарегистрировала права на торговую марку King's Bounty, и «Легенда» естественным образом превратилась в продолжение великой игры: «King's Bounty. Легенда о рыцаре». Смогут ли двадцать жителей Владивостока вдохнуть жизнь в полузабытую ныне игру-легенду? Мы узнаем это весной следующего года...



Дмитрий Гусаров в желтой ковбойской шляпе (интересно, она пошита на заказ или такие можно купить в «1С»?) пытается оседлать цифровую камеру на штативе.



Мы не догадались распросить разработчиков об этимологии названия их новой студии, но тщательное внутреннее расследование привело к следующему результату: см. фото. Думайте, как хотите.



Знакомьтесь – Katauri Interactive в полном составе.

Битвы проходят в пошаговом режиме, на прекрасно знакомых нам «гексагональных» досках, которые разработчики запасли в огромном количестве – чтобы не было скучно. Поле брани меняет не только декорации, но и размер, а иногда – и форму! Что вы скажете, например, о битве на узком мосту или поединке с очередным «боссом» на корабельной палубе? Чтобы стимулировать тактическую жилку игрока, на поле случайным образом добавляются всевозможные препятствия. Сам главный герой в битвах участия не принимает, но зато может активно использовать арсенал магических заклинаний, которых в игре более семидесяти, а также Духов Ярости – уникальных созданий, владеющих собственной магией. Демонстрация их возможностей превращается в выставку достижений современной 3D-анимации: появление очередного Духа Ярости в кадре снимается с нескольких камер и выглядит настолько впечатляюще, что рука застывает на пути к кнопке Escape – прервать это шоу просто невозможно. Каждый из Духов может освоить до четырех могущественных заклинаний, среди которых «Черная дыра», «Книга Зла» или, скажем, «Адский Косяк» – и это совсем не то, о чем вы сейчас подумали. К счастью для баланса игры, применять столь «стратегическое» вооружение можно только один раз за битву, после чего игроку снова придется копить «ярость».
«Вот этот слот в интерфейсе героя предназначен для жены», – поясняет Герасев. Да, у рыцаря непременно будет личная жизнь – но только позже, когда местные феодалы разглядят в главном герое достойную пару своим драгоценным принцессам. Кстати, самого рыцаря в бета-версии зовут Билл Гилберт. Вам что-нибудь говорит это имя? Вспомните пронзительный писк




Каждый из обитателей сказочного мира не против поболтать с вами, если, конечно, в его планы не входит употребление вас в пищу. Диалоги прописаны профессиональными авторами, и мы очень серьезно опасаемся – не лишится ли в результате очередная игра Гусарова столь ценной в наши нелегкие времена детской непосредственности?


О-о... За изучением этого манускрипта можно провести целый вечер. Знакомьтесь: книга заклинаний – семьдесят магических приемов кунг-фу, разбитых по трем школам: Порядка, Искажения и Хаоса. В качестве бонуса – волшебные свитки для тех, у кого в детстве по магии была твердая «пара».


Перемещение по миру происходит в режиме реального времени и порой герою приходится проявлять чудеса ловкости, чтобы избежать стычки с нежелательными соперниками. Это добавляет в игру порцию столь необходимого любителям степенных пошаговых стратегий адреналина.

Вся королевская рать

Полоска моря, радикальная зелень суши, похожий на сушеный офис Пентагона замок и рыцарь на коне – шестьдесят четыре тысячи неуклюжих пикселей на экране: неужели они значили для меня так много? Эту картину давно пора в рамку и на музейную стену, вместе с мигающим поселенцем с первых кадров «Цивилизации» и бензопилой из первого уровня Doom. King's Bounty (1990) называют предтечей Heroes of Might and Magic (1995), и до сих пор найдутся люди, которым история о королевской награде милее, чем растиражированная в десятках серий сказка о героях меча и магии. Почему? Наверное, King's Bounty просто был первым...

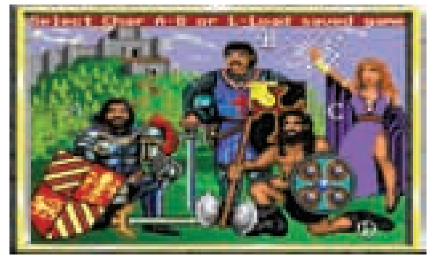
Четыре континента; рыцарь, паладин, дикарь или волшебница на выбор, 17 злодеев, 25 фрагментов таинственной карты с местом сокрытия того самого «скипетра власти» и бессчетное количество сундуков с сокровищами, деревень, замков и мест обитания удивительных сказочных существ, которые готовы идти за вами хоть до самого края света – если хватит золота и очков «лидерства». Король Максимус возлежит на смертном одре, и если вы не успеете найти скипетр до его кончины – воля случая раскидает тайны по четырем континентам и все придется начинать сначала. В King's Bounty, несмотря на очень простой, едва ли не примитивный геймплей, можно было играть бесконечно – ведь пасьянс каждый раз раскладывался иначе.

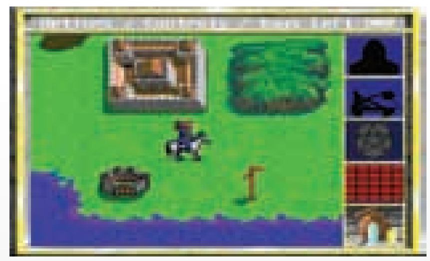
Обе игры – King's Bounty и «Герои» придумал и воплотил в жизнь основатель компании New World Computing Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem). Продав свою компанию 3DO, Канегем до самого банкротства издательства в 2003-м будет вынужден создавать бесчисленные вариации на тему Might&Magic – перед разработчиками была поставлена задача выпускать не менее одного продукта в год!

За основателя NWC вторую часть King's Bounty (неофициально, разумеется) сделал в 1993-м программист из Харькова Сергей Прокофьев. King's Bounty 2 разлетелась по жестким дискам «посвященных» в мгновение ока. Продолжение! Можно торговать с городами! Полностью на русском!.. Много позже Прокофьев вернется в игровую индустрию с проектами тактических RPG «Герои Мальгримии: Затерянный мир магии» (2005) и «Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов» (2007).

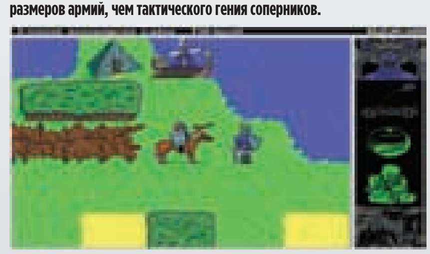


Именно этот предмет, напоминающий, эээ... Скипетр Власти, игрокам предстояло разыскать до кончины Короля Максимуса, который на уровне сложности «легкий» мог помирать долгих девятьсот дней.


Чтобы начать игру Варваром (которому, кстати, доставалось всегда больше всего денег из сундуков), нужно было нажать кнопку «D». Почему? Потому что «мыши» вошли в обиход игроков несколько позже.


Увеличьте эту картинку, вставьте в рамку и повесьте на стену – все «Герои» на свете начались именно с этого кадра. King's Bounty.


Исход сражений в оригинальной игре в большей степени зависел от размеров армий, чем тактического гения соперников.

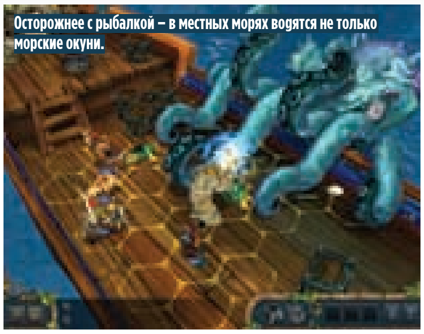

Успех неофициального King's Bounty 2 в исполнении украинского программиста Сергея Прокофьева много лет спустя дал путевку в жизнь «Героям Мальгримии».

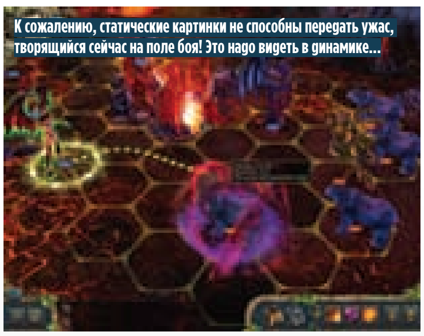
магнитофонной записи, ZX Spectrum и чарующую надпись «-=Cracked by Bill Gilbert=-». Наше счастливое детство продолжается: похоже, судьба King's Bounty находится в надежных руках.

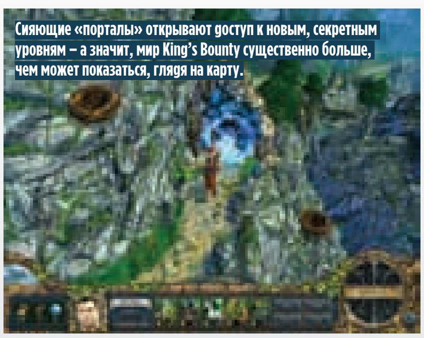
P.S. Согласно агентурным данным, игра будет готова весной 2008 года. Это значит, что у нас будет время вернуться в Эндорию еще раз и рассказать более подробно о технике безопасности при работе со Шкатулкой Ярости, говорящих орочьих палицах, выборе прикормки для Кракена и межконтинентальных полетах на дирижабле. История только начинается!

Дмитрий Гусаров: Восток сильнее Запада

Интервью с генеральным директором Katauri Interactive


Осторожнее с рыбалкой – в местных морях водятся не только морские окуни.


К сожалению, статические картинки не способны передать ужас, творящийся сейчас на поле боя! Это надо видеть в динамике...


Сияющие «порталы» открывают доступ к новым, секретным уровням – а значит, мир King's Bounty существенно больше, чем может показаться, глядя на карту.

Сочи, море. На пляже все более-менее загорелые, а один парень совершенно «белый». У него спрашивают:
- Ты откуда?
- Из Владивостока...
- А что, у вас там солнца вообще нет?
- Есть, но я в тот день болел.

? Для каждого из нас с именем King's Bounty связаны какие-то свои, особенные воспоминания. Я, например, совершенно точно помню, что это была одна из немногих игр, способных запуститься на моем суперкомпьютере «Поиск» с дисководом 5.25 и 2 Мбайт памяти. А что для тебя – King's Bounty?

Для меня King's Bounty – это, прежде всего, ДВГТУ (Дальневосточный государственный технический университет имени В.В.Куйбышева. – Прим. ред.), прикладная математика. Куча умных парней рассказывают друг другу, как у них какие-то «привидения» выходят из-под «контроля» и они одним «драконом» занимают «замки». А я стою и жутко завидую, так как у меня на тот момент был только «Спектрум». Пришлось, наверное, полгода ждать, прежде чем я получил доступ к ПК.

? В новой игре очень сильно влияние Востока – тактических JRPG: Disgaea, Fire Emblem, Final Fantasy. Собственно, это обычное дело – почти все известные российские геймдизайнеры, с кем я общался, являются большими поклонниками японских игр и черпают в них свое вдохновение. Я хотел поговорить о другом: в чем, на твой взгляд, отличие «западной» школы геймдизайна от «восточной», чья школа сильнее и кто победит?

Я искренне считаю, что восточная школа сильнее. Это касается не только игр, но и мультфильмов. Западные мультфильмы рассчитаны на детей, а восточные делают для всех поколений. Миядзаки – живой бог. Восточные ролевые игры красивые. Герои этих игр – приятные стильные человечки. Пусть там нет миллиона полигонов, зато стилистика одежды и анимация потрясающие. В западных играх могут вколотить миллион полигонов в серую модель с посредственным дизайном и этим гордиться. Людям же хочется играть в сочное и красивое, а не в унылую серость. Поэтому западные игры будут продолжать впитывать восточную стилистику игровых образов.

? По слухам, во время создания «Космических рейнджеров» вы сделали игру раньше, чем придумали для нее сюжетную линию – Юрий Нестеренко цементировал сюжетом отдельные игровые блоки уже практически на живой игре. Что для вас сюжет в King's Bounty?

Слухи верны, с «рейнджерами» так и было. У нас всегда геймплей – на первом месте. Все ради него. Сюжет в KB – это... история, задача которой – провести игрока по основным локациям. История должна быть красивой, интересной, сказочной, с непредсказуемыми поворотами и интересным финалом. Вот так. Думаю, именно такая история у нас получилась.

? Ваши предыдущие игры в плане графики всегда отличались здоровым минимализмом, акцент всегда был на стороне геймплея. King's Bounty – совсем другая игра: сотни полигональных моделей, десятки локаций, эпические анимации... Это новая для вас территория: не хочется вернуться обратно к 2D-минимализму? Ведь согласитесь, в тактических играх нет нужды волчком крутить камеру вокруг героя, изучая детали его одеяния – это все баловство и надоест очень быстро.

Насчет смещения акцентов верно. Ради качественной картинки приходится идти на жертвы – тратить время и ресурсы, отказываться от некоторых элементов геймплея. И не только нам, кстати, я говорю о разработчиках игр в целом. На мой взгляд, эта «гонка графических вооружений» до добра не доведет. Игры превращаются в одинаковые клоны из-за того, что 90% труда разработчики тратят на картинку и лишь 10% на геймплей и логику. Старые игры были много лучше в этом плане. Мы прекрасно отдаем себе отчет в том, что 2D – не есть плохо. Порой в 2D игра выглядит даже более стильно, нежели в 3D. Но чтобы делать продукт, который будет конкурентоспособным на рынке, мы делаем 3D. Тут нет вариантов выбора.

? Почему решили отказаться от многопользовательского режима? Думаете ли сделать дуэли и «ладдер» в грядущих дополнениях?

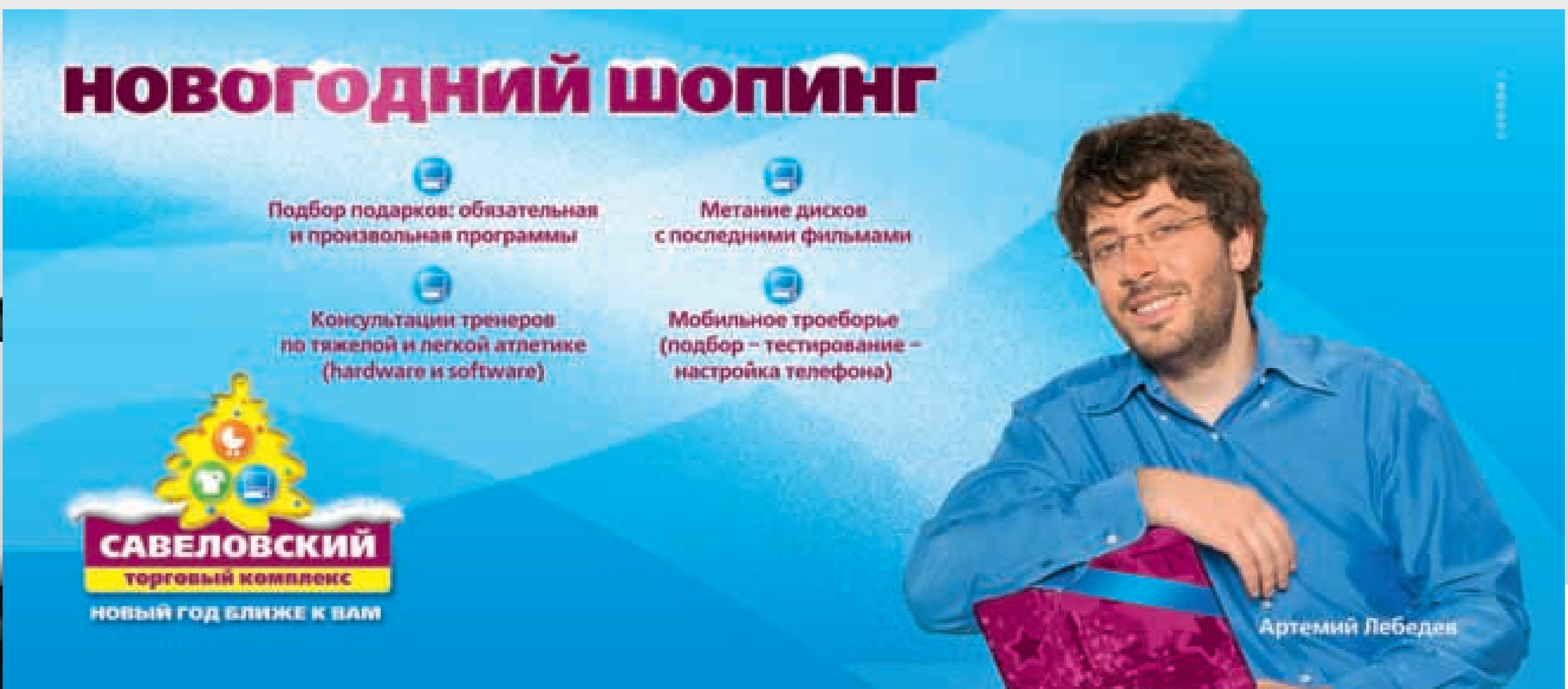
Сделать сюжет многопользовательский в ролевой игре – это как написать еще одну игру. У нас все заточено под одного героя, разветвленные диалоги и логику квестов. Многопользовательская игра это все начисто перечеркивает. Впрочем, что-нибудь типа дуэлей мы обязательно сделаем в дополнениях, это не сложно.

? Ваша команда живет и работает во Владивостоке. После успеха «Рейнджеров» не было желания уехать, сменить место жительства на город или страну с более мягким климатом, поближе к издателям?

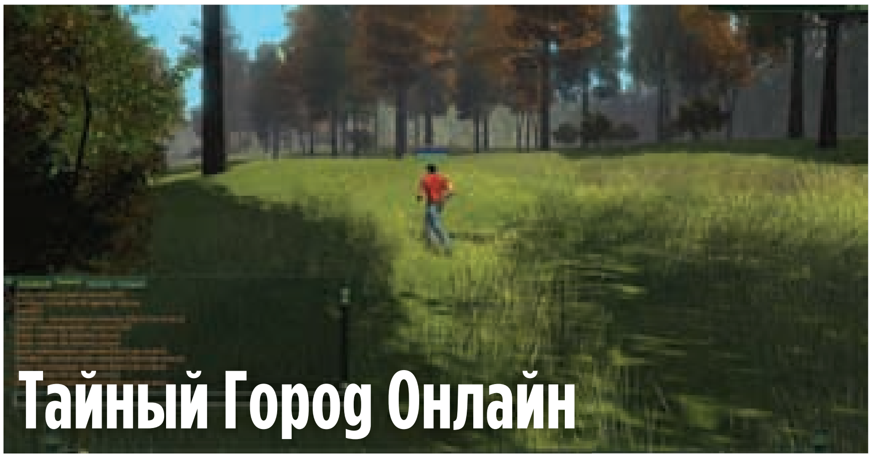
Стопроцентное попадание! Да, есть желание уехать. Хочется уехать на запад, но не тот Запад, а просто в другой российский город, где солнца побольше. В Москву, если честно, мотаться за 1000$ напрягает. Может, после King's Bounty возьмем да переедем, чем черт не шутит!

? Что занимает тебя в жизни кроме создания игр? Ты чувствуешь, как меняются твои интересы?

На интересы нет времени. Даже в качалку перестал ходить, так как работаем сейчас по семь дней в неделю. Хочется больше времени проводить с семьей и друзьями, отдыхать на природе и все такое. Могу ответственно заявить: с ребенком играть интереснее, чем в компьютерные игры... СИ



В РАЗРАБОТКЕ


Тайный Город Онлайн

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».


Алмазный меч, деревянный меч

Kraftway рекомендует подлинную Windows Vista® Home Premium

ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!



Супермощный игровой компьютер Kraftway Idea

на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad
и видеокарты 8 поколения NVIDIA GeForce

Невиданное быстродействие! Потрясающая графика!

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Узнайте больше о преимуществах компьютера Kraftway Idea на сайте **www.kraftway.ru.**
Приобрести компьютеры Kraftway Idea вы можете в магазинах федеральных розничных сетей или у партнеров компании в регионах.

intel® Core™ 2 Quad inside™

Четыре ядра.
Вне конкуренции.

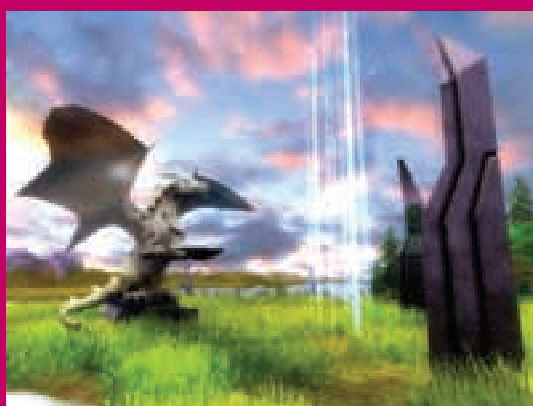
Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Товар сертифицирован.
Комплектацию уточняйте у продавца. Реклама.

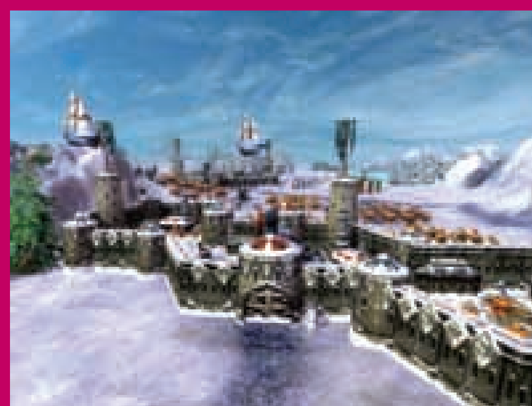




1 Хотя на первых скриншотах изменений интерфейса не видать, разработчики утверждают, что обязательно его усовершенствуют.

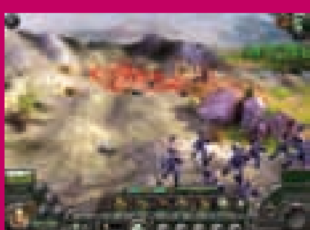
2 Модели уже существующих отрядов, по всей видимости, так и останутся без изменений. А жаль... Некоторые стоило бы доработать.

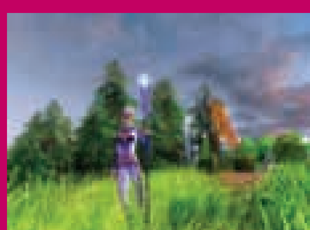




ИНФОРМАЦИЯ

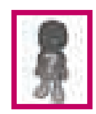
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ino-Co
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.ino-co.com











Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

КОДЕКС ВОЙНЫ: ВЫСШАЯ РАСА

БЕЗ ПРАВА НА ОТДЫХ.

Фанаты Fantasy General всегда чувствовали себя немного ущемленными. Шутка ли – за последние десять лет появился не один десяток гексагональных стратегий, но каждая из них охватывала либо различные периоды XIX века, либо Вторую мировую, либо далекое будущее. А вот на фэнтези словно легло проклятье – ни один разработчик не брался за подобные проекты. Разумеется, до тех пор, пока за дело не взялась компания Ino-Co, порадовавшая всех поклонников Fantasy General недавним релизом «Кодекса Войны». Но не успели игроки вдоволь насладиться творением Ino-Co, а та уже анонсировала дополнение. Казалось бы, ничего удивительного: за каждой успешной игрой следует продолжение, но с выхода «Кодекса Войны» до анонса дополнения прошло всего лишь два месяца – что ни говори, сроки рекордные. Мало того, новинка должна появиться до начала 2008 года. Стоит ли она ожиданий или же нам предоставят лишь слегка переработанную игру? И вопрос это совсем не праздный! Но попробуем разобраться, что и как. По заверениям разработчиков, дополнение предложит немало любопытного не только каждому поклоннику, но и всем заинтересовавшимся – «Высшая Раса» не потребует оригинальной игры.

Основная часть продолжения – совершенно новая кампания, в которой нам предстоит управлять доблестной эльфийской армией. Возглавляет ее лорд Сагиттель. Недруг, о котором нам ничего толком не известно, пытается завладеть древней магией, способной сокрушить могущество эльфов, а это остроухого Сагиттеля никак не устраивает. Благодаря настойчивости Лорда, игра пополнится 17 юнитами, а кампания растянется на 18 миссий. Правда, их продолжительность пока не известна, но почти два десятка миссий по меркам «Кодекса Войны» – это в любом случае немало. К тому же, выбор следующего сражения полностью ляжет на плечи игрока – на этот раз стратегическая карта принесет больше пользы. Искусственный интеллект подвергнется доработке – таким образом, новая кампания будет не только гораздо интереснее, но и сложнее. А помимо Сагиттеля нас познакомят еще с одним, прежде неизвестным персонажем – волшебницей Гильвен. Может, именно она и окажется нашим главным противником? Разумеется, герои не останутся без новых заклинаний, артефактов и способностей – джентльменского набора для любого дополнения.

В качестве довеска нам предложат несколько уровней для однопользовательской и многопользовательской игры. Уровни эти хоть никак не связаны с сюжетом, зато позволят растянуть удовольствие от «Высшей Расы», а заодно и скоротать время, ожидая новые проекты студии. Вы сомневаетесь, что они появятся? А мы уже нет: как заявляют разработчики, «Высшая Раса» – первое официальное дополнение к «Кодексу Войны». О втором или третьем пока что и речи не было, но сама фраза словно бы намекает – будут, определенно будут. Однако для начала давайте дождемся хотя бы первого и понадеемся, что в спешке не забыли о качестве. Кстати, во время релиза оригинальной игры над дополнением уже работали вовсю. СИ

КУЛЬТУРНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания Creative проводят конкурс на знание современной массовой культуры. Ваша задача – назвать не менее десяти книг, фильмов или музыкальных композиций, в которых так или иначе упоминаются компьютерные и видеоигры.



ОТВЕТЫ принимаются **ДО 31 ЯНВАРЯ** 2008 ГОДА.

ПРИЗОВОЙ ФОНД КОНКУРСА:

вебкамеры Optia Pro и Notebook Ultra, наушники Aurvana X-Fi, Aurvana Live и HQ-1900.

Составленные вами списки отсылайте на creative2007@gameland.ru или же обычный почтовый адрес редакции.

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



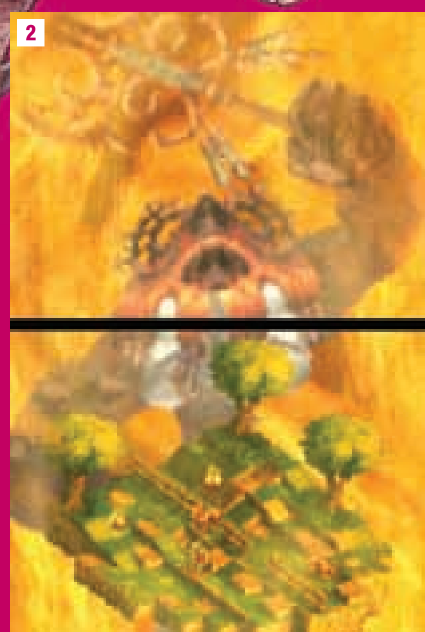
ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** role-playing.tactical
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enixt
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена
- **ОНЛАЙН:** www.ffta2.com



Автор: Сергей Цилюрик td@gameland.ru







1 В этом бою для ускорения прокачки в качестве бонуса был выбран EXP Up.

2 Эсперы из Final Fantasy XII возвращаются в FFTA2 под личиной видеороликов на оба экрана Nintendo DS.

3 За развитием клана придется следить чуть ли не так же пристально, как за прокачкой каждого из персонажей.

FINAL FANTASY TACTICS A2: THE SEALED GRIMOIRE

FFT ADVANCE 2 – ЛИШЬ ОТГОЛОСОК ПРЕДЫДУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ. ГДЕ ПОЛОЖЕННАЯ FINAL FANTASY TACTICS DS?

Приписка «Advance» в названиях игр для GBA встречалась весьма часто и, надо сказать, была вполне оправдана. Но вот что делать, если продолжение успешной Advance-игры выходит уже на другой консоли? Nintendo в случае с Battalion Wars выкрутились удачно, а вот Square Enix выбрала совершенно безумный вариант. Новая TRPG для DS от них зовется… Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire! Вроде бы, всем понятно, что тут значит эта самая «А», но само неуместное словечко «Advance» попусту не мелькает. Название, откровенно говоря, еще как к месту: FFTA2 буквально копирует первую часть, и отрицать очевидную преемственность было бы глупо. Дошло до смешного: разработчики перетащили боевую систему из оригинала один-в-один, не удосужившись даже прикрутить управление стилусом! Возможности DS здесь не используются вообще, игра с тем же успехом могла бы выйти на GBA (вероятно, это изначально и планировалось), но и там, скорее всего, не снискала бы особых почестей при подобном отсутствии заметных улучшений. Геймплей по-прежнему состоит из получения шаблонных квестов (сюжетными запросто может оказаться заметно меньшая часть) и выполнения оных – как водится, силой. Битвы пошаговые, причем от честного распределения ходов из исходной Final Fantasy Tactics не осталось и следа: к примеру, приблизить свой следующий ход, отказавшись от каких-либо действий, никак не выйдет. Да и магия наколдовывается сразу же – по сравнению с оригинальной FFT из прошлого номера здесь не в пример меньше собственно тактики.

Как и в первой Final Fantasy Tactics Advance, в сражениях неизменно присутствуют судьи и каждый раз налагают на команду героя новые ограничения: к примеру, могут запретить пользоваться черной магией или контратаками. В ответ игрок вправе выбрать себе и «возместительный» бонус на бой – к примеру, поднять характеристики выбранному классу или расе.

А уж классов тут много, больше полусотни. Простор для экспериментов огромен, шансы объять все в одном прохождении – ничтожны. Каждая раса склонна к определенному виду деятельности: белого мага, к примеру, из прирожденного воина (бангаа) никак не выйдет. Поэтому планировать боевую команду следует также исходя из расового состава.

Хорошим сюжетом FFTA2 похвалиться не сможет. «Мальчик при помощи магической книги переносится в волшебный мир Ивалис, где добрые аборигены принимают его в клан да обучают боевым премудростям», – слова, знакомые до боли, не так ли? Нет в The Sealed Grimoire и столь ожидаемого мультиплеера; использование Wi-Fi ограничивается лишь обменом предметами с друзьями. А графика, как можно видеть по скриншотам, все та же, что и четыре года назад. И это – при том, что DS вполне способна справиться с трехмерными декорациями. Выходит, что японские поклонники тактики вместо долгожданного продолжения получили этакий add-on к Final Fantasy Tactics Advance – глобально ничем от нее не отличающийся, с низкокалорийным сюжетом, но обилием новых профессий, способностей и заданий. И уже сейчас, задолго до американского и европейского анонсов игры, мы можем с огорчением констатировать: в лучшем случае из FFTA2 получится просто хорошая игра, но до статуса хита ей не дотянуться – ручки коротки. СИ

Реклама. Товар сертифицирован

ZyXEL



Интернет-центр для подключения по ADSL
P-660HTW

Быстрая настройка NetFriend

* По результатам опроса читателей журнала «Железо» #12 (34) за 2006 год.

Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Компьютеру в детской комнате, приставке для интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете и даже IP-телефону для экономии на междугородных звонках. Интернет-центры ZyXEL объединяют домашнюю компьютерную технику в сеть и подключают к Интернету по ADSL или выделенной линии на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости. Цифровые фотографии, музыка и фильмы доступны в каждом уголке вашего дома и надежно защищены от атак хакеров. Чтобы настроить подключение к Интернету и беспроводную сеть, не нужно вызывать специалиста.

В любой точке России достаточно выбрать провайдера и тариф из списка, а все остальное за вас в считаные минуты сделает интеллектуальная технология быстрой настройки ZyXEL NetFriend.



P-660HT

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для нескольких компьютеров и ТВ-приставки



P-330W

- Интернет-центр для выделенной линии Ethernet
- Одновременный доступ к локальным ресурсам
- Wi-Fi для ноутбуков и смартфонов



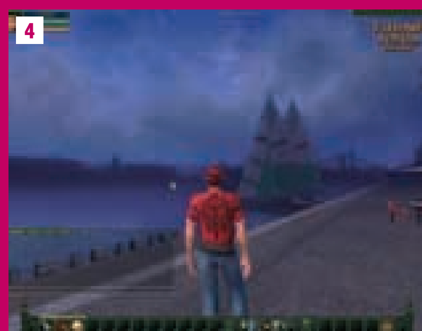
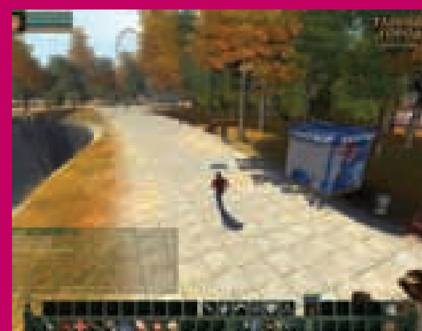
P-2602HW

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для трех компьютеров, ТВ-приставки и Wi-Fi-ноутбуков
- IP-телефония и мини-АТС для двух домашних телефонов

Бесплатная горячая линия ZyXEL: (495) 542-8929, 8 (800) 200-8929, omni.zyxel.ru

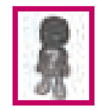
Библиография «Тайного города»:
Войны начинают неудачники (2003)
Командор войны (2003)
Атака по правилам (2003)
Все оттенки черного (2003)
И в аду есть герои (2003)
Наложницы Ненависти (2003)
Куколка Последней Надежды (2003)
Тень Инквизитора (2003)
Кафедра странников (2004)
Правила крови (2004)
Королевский крест (2005)
Царь горы (2005)
День Дракона (2006)





ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: неограниченное
ДАТА ВЫХОДА: январь 2008 год
ОНЛАЙН: http://www.games.1c.ru/tainyi_gorod



Автор:
Алексей «r1xa» Копцев
r1xa@mail.ru

1 Главное – это придумать себе хороший ник. Вот Paralitik – это то, что нужно.

2 Это гривастое чудище вовсе не лев, а Навская химера.

3 Похоже на Сандуны. Только почему все здесь одеты?

4 Туман над Москва-рекой. Дело рук чудов?

5 В лабиринтах московского метро обитают бомжи-минотавры.

6 Первый квест: «Найти товарища нервной красной шапки».

ТАЙНЫЙ ГОРОД ОНЛАЙН

ТАИНСТВЕННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НА ТЕМНУЮ СТОРОНУ ПЕРВОПРЕСТОЛЬНОЙ. ТАКОЙ СТОЛИЦЫ ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ! ГОРОДЕЦКИЙ ОТДЫХАЕТ.

Популярный писатель Вадим Панов построил свою собственную Москву, параллельную магическую реальность всего-то в паре шагов от нашей. Место опасное и очень беспокойное. Ведь волшебники, как известно, создания вздорные и мстительные. Только и мечтают, как бы насолить ближнему да заполучить мировое господство.

Три Великих дома, Навь, Чудь и Людь, безуспешно пытаются прибрать к рукам всю полноту власти. Войны заканчиваются и начинаются вновь, появляются новые союзы и фракции, плетутся интриги и заговоры. Не заскучаешь.

На сегодня в серии «Тайный город» вышло тринадцать книг. Этих историй с избытком хватит на несколько сериалов и компьютерную игру в придачу. Тут, главное, правильно определиться с жанром и забыть про аркадные удовольствия. Только RPG, желательно массовая и онлайновая ролевая игра на несколько миллионов пользователей. С возможностью постоянно видоизменять мир, добавлять новые фишки и квесты.

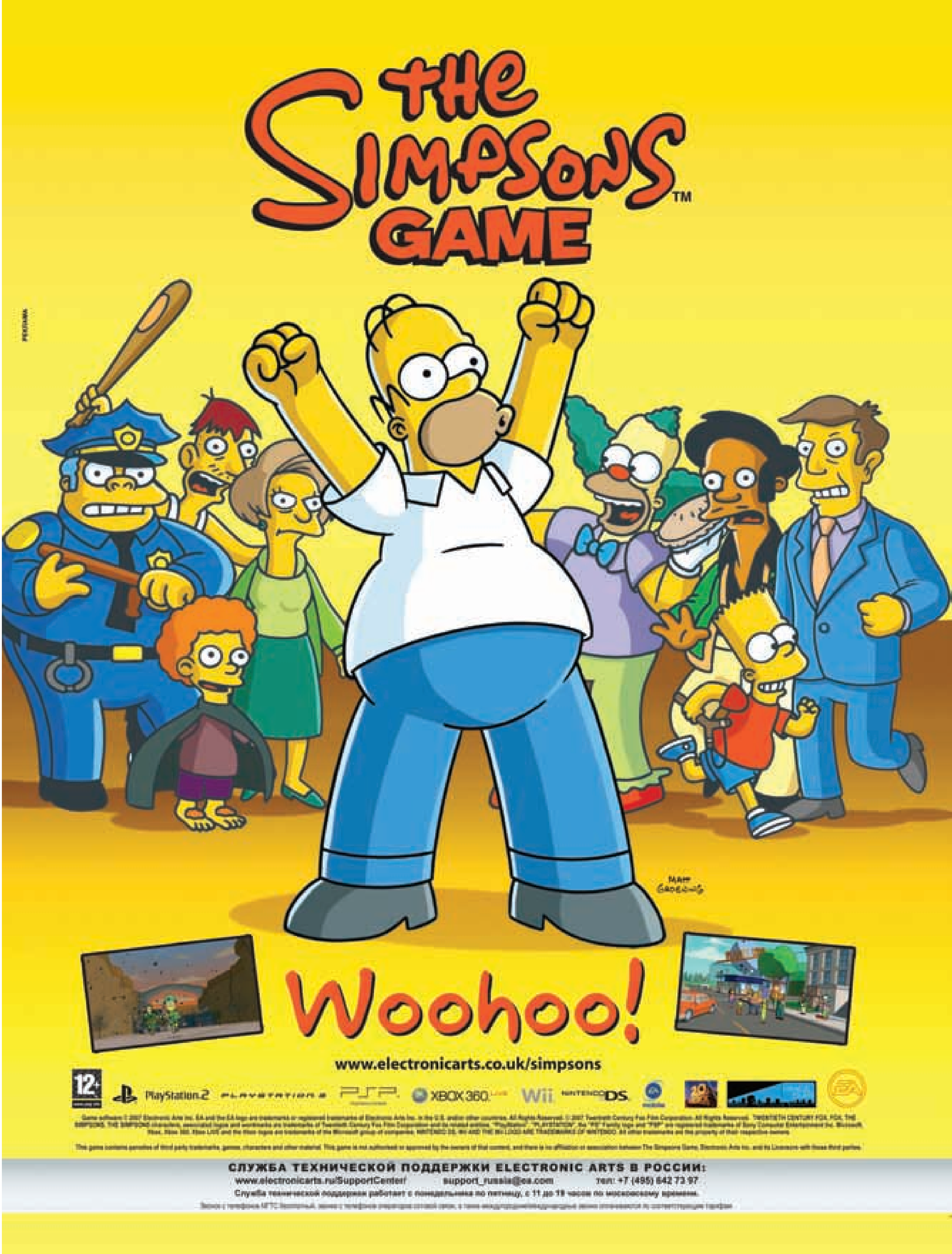
Мольбы наши оказались услышаны – в Gaijin Entertainment занялись созданием MMORPG «Тайный город Онлайн». Надо сказать, делается все в обстановке строжайшей секретности, в Сеть попадают лишь жалкие крохи информации. Несколько скриншотов, новость по мотивам официального пресс-релиза – и только. Попробуем проанализировать этот минимум.

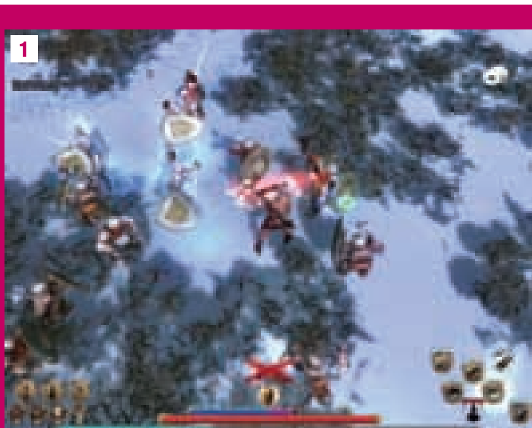
Абсолютное большинство фанов мечтает поиграть за Навь. Гвардия навов, гарки, не продули ни одного сражения, а навьи маги в совершенстве владеют энергией Хаоса. Даже начинающий нав может легко одолеть соперников из других Великих домов, а это неправильно, поскольку рушит весь игровой баланс. Следовательно, играть мы будем за чудей и людов.

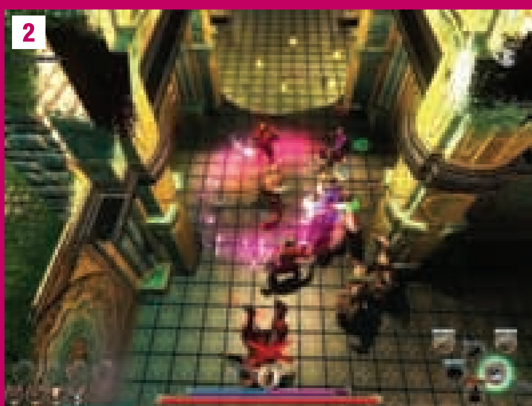
Игрок волен выбирать и пол, и внешний вид, и даже то, к какой семье, к какому клану принадлежать. У каждой фракции есть свои особые умения, бонусы и пенальти. Так, люды способны готовить разнообразные снадобья и яды, а их колдуньи могут управлять чувствами жертвы. Элита армии людов – Дружина Дочерей Журавля. Вместе с ними сражаются пращники, так называемые Красные шапки, и мастера рукопашного боя – моряны. Любимый конек чудов – боевые чудовища. Чудские маги в состоянии вызывать иллюзии, погружать врага в сон, пугать его фантомами, да еще командовать големами. Чуды – отличные мастера и знают толк в крафтинге. Их артефакты считаются лучшими в Тайном городе.

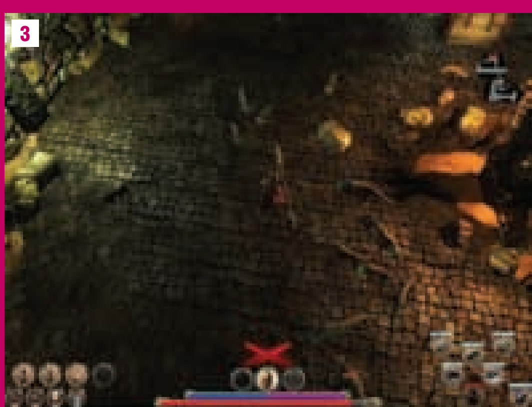
География игры не ограничивается Москвой. Мы сможем посетить Алтайские горы и принять участие в многочисленных турнирах, заняться торговлей и поиграть на тотализаторе или в казино, попробовать себя в качестве крафтера – сковать собственную броню, оружие и волшебные кольца. И, естественно, всласть пообщаться: найти новых друзей и врагов, вступить в клан, прокачать репутацию и опыт.

Скептики говорят о многочисленных заимствованиях, о том, что еще не изданная игра является копией самых знаменитых тайтлов, вроде World of Warcraft и Lineage. Оставим эти реплики на их совести. Тем более нет никакой особой необходимости заново придумывать интерфейс, когда можно переосмыслить классические образцы. Главное, что сюжет обещает быть захватывающим и необычным. Надеемся, остальное приложится. Ждем премьеры. СИ


THE SIMPSONS™ GAME
Woohoo!
www.electronicarts.co.uk/simpsons
12+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.





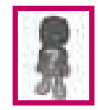






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Primal Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** первый квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.games.1c.ru/amdm



Автор:
Алексей «r1xa» Копцев
r1xa@mail.ru

1 Иногда нужно рубить сплеча. Гномам сейчас придется туго.

2 Магия против грубой силы. Агент ордена Арк против наемника Фесса.

3 Крысы атакуют. А глаза у них, что чайные блюдца.

4 Не стареют броней ветераны. Победить этого вояку будет непросто.

5 День кудесника на колхозном рынке. Почем нынче семечки?

АЛМАЗНЫЙ МЕЧ, ДЕРЕВЯННЫЙ МЕЧ

НИК ПЕРУМОВ РЕКОМЕНДУЕТ. КЛАССИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ В СОВРЕМЕННОЙ ОБРАБОТКЕ. КТО СПАСЕТ ГРЕШНОЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО?

Книги продают игры, игры продают книги – процесс непрерывный и взаимовыгодный. Зачем ломать голову над креативом, платить гонорары сценаристам, когда можно взять классический сюжет и соорудить на его основе очередной игровой блокбастер. Насколько выросли продажи Сапковского после релиза компьютерного «Ведьмака»? И наоборот, сколько дисков было распродано благодаря обаянию Геральта и Лютика? Отечественные игроделы стремятся идти в ногу со временем, а потому, нет-нет да и заглянут на книжную полку. Вдруг там чего завалялось? У них – Толкиен, у нас – Перумов. Источников для вдохновения множество. Разработчики из Primal Software взялись за классику отечественной фэнтези-литературы: «Алмазный меч, деревянный меч», историю Иммельсторна и Драгнира, двух легендарных клинков апокалипсиса. Люди поработили гномов и дану, но надежда осталась. Волшебный народ верит, что наступит день, и мечи проснутся. Эпоха людей закончится, и все станет как прежде. Кто поможет человечеству? Может быть, Фесс, наемник загадочной Серой лиги?

Этот авантюрист и станет главным героем. Вместе с Фессом мы преодолеем двадцать разнообразных локаций и набьем кучу монстров. Как и полагается в развлечениях формата hack'n'slash. Да и внешний вид у Мечей соответствующий – изометрическая проекция с изменяемым положением камеры: верти как хочешь. Нетрудно догадаться, какая именно игра вдохновляла программистов из Primal Software. По секрету: это был вовсе не «Волкодав».

Самые позитивно настроенные геймеры называют новый проект «Наш ответ "Ведьмаку"». Повод для радости есть: в Мечах будет использована новейшая система для жестикуляции, когда сила и тип удара зависят от траектории движения мыши. Значит, придется покупать новый манипулятор. На первый взгляд, игра выглядит вполне симпатичной. Да и понятно, ведь это обновленная версия движка, использованного в «Магии крови». Картинка кажется яркой и живописной, пусть и слегка аляповатой. Тут главное, чтобы хватило бюджета. Чтобы дизайнеры и художники не экономили на красках, кисточках, ой, простите, – спецэффектах. Вряд ли развитие навыков в игре будет таким уж важным занятием, главное – количество отрубленных голов и поверженных чудищ. Та же история с линейностью сюжета и разнообразием концовок. Глупо ожидать от action/RPG каких-то лирических отступлений и нравственных исканий. Для игрушки достаточно следовать за сюжетом и бодренько продвигаться к счастливому финалу. Что вовсе не показатель низкого качества новинки. Какие варианты были в Sacred или Diablo? Часть поклонников-маловеров успела разочароваться, так и не увидев готовой игры, верные сторонники ждут, полагаясь только на интуицию и свои впечатления от «Волкодава». Но, как говаривал товарищ Саахов, «торопиться не надо». Ведь простенькая казуальная игрушка может оказаться настоящим шедевром, и наоборот – долгожданный проект способен обернуться сплошным разочарованием. Как бы то ни было, Мечи – еще один повод встретиться со любимым персонажем, прогуляться по миру своих фантазий, опробовать себя в трех разных профессиях, ну и спасти мир. А потом спросим классика: «Как вам, господин Перумов, игры по мотивам?». СИ



Представьте... в плену у стиля



2232BW 2032BW

Вне всяких сомнений, новые мониторы SyncMaster произведут на Вас неизгладимое впечатление. Дело не только в потрясающем качестве изображения. Достаточно одного взгляда, чтобы Вы убедились – дизайн SyncMaster не зря отмечен очередными международными премиями. Новые мониторы вызывают восхищение, даже когда они выключены.

Мониторы SyncMaster. Созданы покорять.

- Время отклика 2 мс
- Динамическая контрастность 3000:1
- Премия IF Material Award
- Премия IF Product Design Award

iF product design award 2007 iF material award 2007 gold CERTIFIED FOR Windows Vista

SAMSUNG

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.ru. Товар сертифицирован. Реклама.

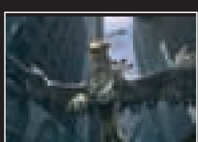
ЧТО ЗНАЕМ?
Свершилось: ящик Пандоры открыт, причем не где-нибудь, а на Манхеттене. По улицам мегаполиса шастают чудовища из греческих мифов, наводя ужас на мирное население. Их нельзя загнать обратно, с ними не договоришься, единственный выход — перебить весь этот доисторический паноптикум.

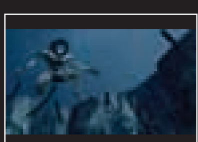
ЧЕГО ЖДЕМ?
Добротной игрушки, позволяющей всласть побегать по Нью-Йорку и пострелять из самого современного оружия в архаичных чудищ, а еще грандиозности всего действа и… умного, тонкого, изворотливого AI.

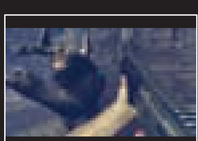


Legendary: The Box

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: В I КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА







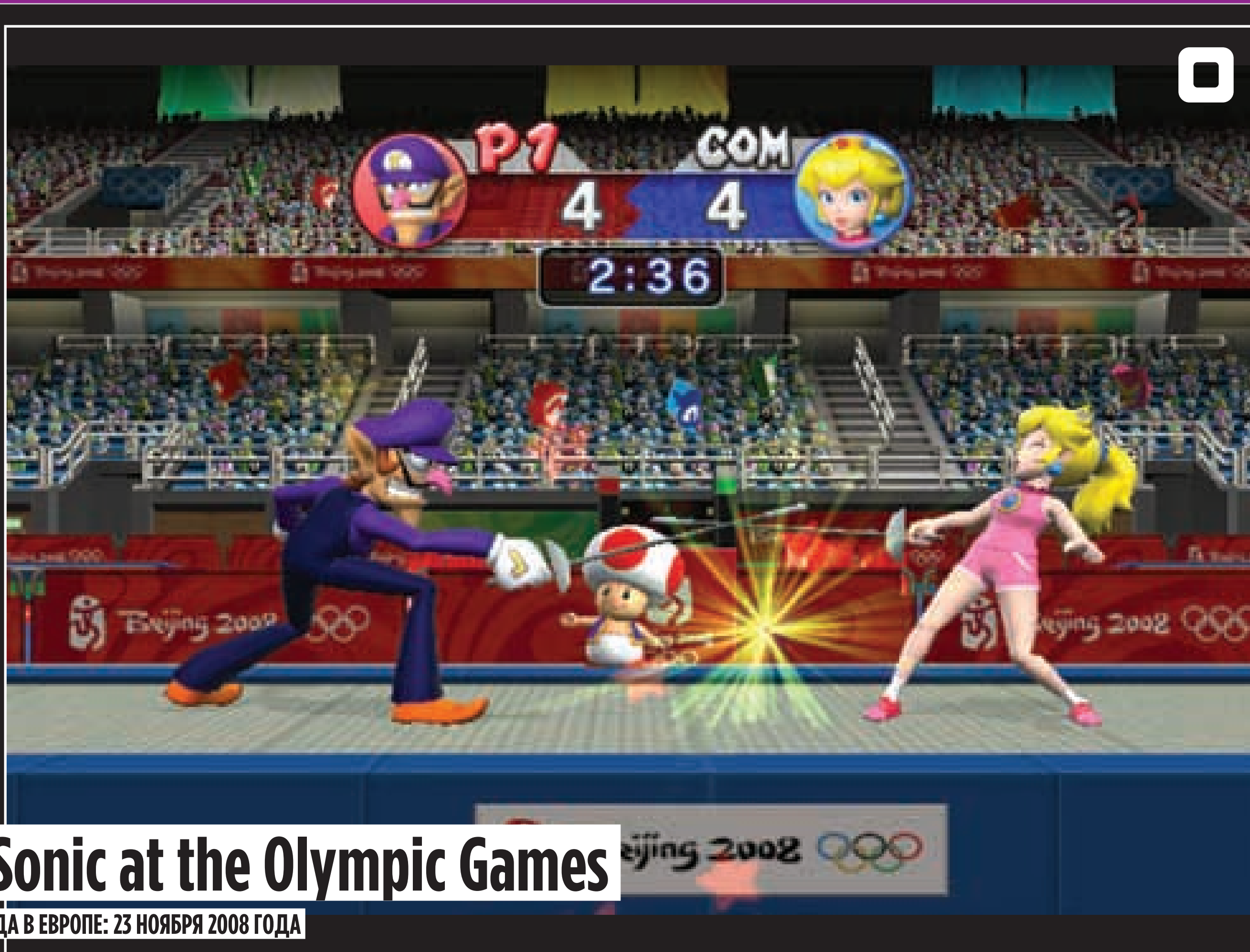




1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Создай свою легенду!
King's Bounty™
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ
Сказочно фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty" от создателей серии "Космические Рейнджеры".
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
РЕКЛАМА
KATAURI INTERACTIVE

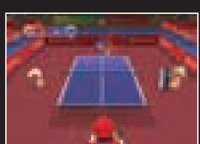
ЧТО ЗНАЕМ?
Казавшаяся несбыточной мечта поколения 90-х о Марио и Сонике в одной игре все же воплощается в реальность! И не только Марио и Соник – по дюжине героев из обеих вселенных участвуют в спортивных состязаниях, приуроченных к Олимпиаде 2008 года в Пекине.

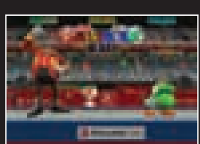
ЧЕГО ЖДЕМ?
Множества золотых медалей. Не только виртуальных, но и настоящих – от российской сборной.

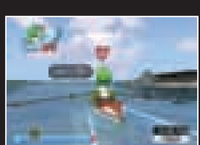


Mario & Sonic at the Olympic Games

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА В ЕВРОПЕ: 23 НОЯБРЯ 2008 ГОДА











1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
STRANGER
www.stranger-game.com
www.fireglowgames.com
1С ФИРМА «1С»
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2007 Fireglow Ltd.
FIREGLOW
РЕКЛАМА

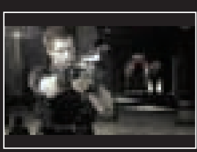
ЧТО ЗНАЕМ?
Крис, Джил, Ребекка, Билли и Карлос. Пистолеты, ружья, винтовки, автоматы, ножи и гранаты. Особняки из нулевой и первой частей, Ракун-сити из третьей и новый уровень в России. Кооперативное прохождение на двоих.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Отличного рельсового шутера, оставляющего позади не только примитивные Gun Survivor, но и всевозможные The House of the Dead.

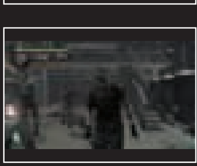


Resident Evil: The Umbrella Chronicles

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА В ЕВРОПЕ: 30 НОЯБРЯ 2007 ГОДА










ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
Т-34
ПРОТИВ
ТИГРА
G5 SOFTWARE
ИДДК
✓Сюжет, основанный на операции ВС СССР "Багратион" в Белоруссии в 1944 году
✓Реалистичное управление и физика движений танков Т-34 и Т-6 ТИГР
✓Реалистичные локации, воссоздающие ландшафты Белоруссии середины XX века
✓Возможность выбора между реалистичной и виртуальной кабиной танка, вид от третьего лица
✓Реалистичные спецэффекты: взрывы, дым, разрушение объектов
✓Многопользовательский режим посредством Интернет и LAN
1С ФИРМА «1С»
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 ИДДК. Все права защищены.
Игра разработана компанией G5 Software.
РЕКЛАМА

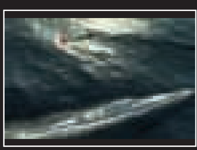
ЧТО ЗНАЕМ?
Разгар Второй мировой, германские подлодки вовсю бороздят просторы Индийского океана, известная лишь специалистам кампания 1943-1945 гг. идет полным ходом, а на острие атаки вы — отважный капитан немецкой субмарины.

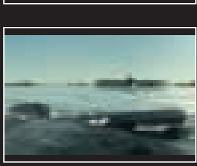
ЧЕГО ЖДЕМ?
Исправления всех недочетов оригинальной игры, усиления тактической составляющей, стратегических операций при поддержке флота и авиации, режима карьеры, скрупулезной историчности, а еще «необъезженных» лодок и новых карт.

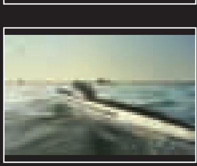


Silent Hunter: Wolves of the Pacific U-Boat Missions

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: ВЕСНОЙ 2008 ГОДА










АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
★★★★
ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN
KANE & LYNCH
СМЕРТНИКИ™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
1С ФИРМА «1С»
Io-Interactive
РЕКЛАМА
eidos™
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С» Все права защищены.

ЧТО ЗНАЕМ?

Еще одна реинкарнация Street Fighter II предложит нам все 17 персонажей из SSFII Turbo, стандартные игровые режимы (битвы с компьютерными оппонентами и с живыми игроками через онлайн или на одной консоли) и тонкую настройку параметров битв.

ЧЕГО ЖДЕМ?

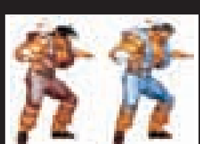
Триумфального возвращения на пьедестал почета самого известного классического файтинга – на этот раз не только с онлайн-режимом, но и в HD-разрешении с полностью перерисованными спрайтами.

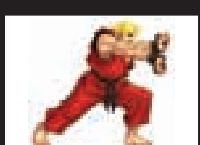


Super Street Fighter II Turbo HD Remix

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО











1С: МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С» : 123056,
Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07,
эл. почта: admin1c@1c.ru, сайт: www.1c.ru
ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
HUMMER
Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.
Настоящий оффроад по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.
Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.
Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.
Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*
Все подробности на сайте www.4x4game.ru
1С ФИРМА «1С»
ASE avalon style entertainment
* по версии КРИ Awards 2007
РЕКЛАМА

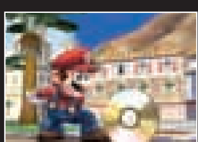
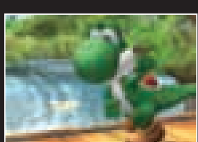
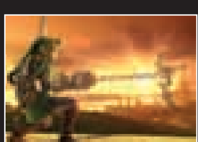
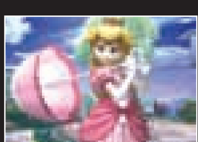
ЧТО ЗНАЕМ?
Безумное количество всем известных персонажей Nintendo и гости-суперзвезды – Соник и Солид Снейк – в не менее безумном файтинге для четырех игроков. Поддержка матчей через Nintendo Wi-Fi Connection гарантирована.

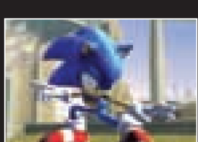
ЧЕГО ЖДЕМ?
Бестселлера и просто отличной игры, готовой принести нам десятки часов веселья.



Super Smash Bros. Brawl

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 10 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)





1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve

Crysis



А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS этого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Crytek

Call of Duty 4: Modern Warfare



Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немудрено и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн и оригинальный мультиплеер «с ролевыми элементами».

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, Playstation 3
ЖАНР: shooter.first.person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Unreal Tournament III	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
5	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
6	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
7	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
8	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
9	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№21(246)
10	Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3	shooter.third-person.modern	Ашот Ахвердян	№19(244)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Valve

Metroid Prime 3: Corruption



Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios

Call of Duty 4: Modern Warfare



Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немудрено и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн и оригинальный мультиплеер «с ролевыми элементами».

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, Playstation 3
ЖАНР: shooter.first.person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Даня Леви	№19(244)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
4	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
5	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
6	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артем Шорохов	№18(243)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	action.adventure.3D	Red Cat	№23(248)
9	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig, Артем Шорохов	№19(244)
10	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

НА ДВА ФРОНТА

Интересную модель графического адаптера представила компания ASUS. Плата на базе GeForce 8800 GT брэндирована под Company of Heroes: Opposing Fronts. В числе ее особенностей: тематическое оформление коробки и поверхности системы охлаждения видеокарты, а также диск с игрой. Технически же EN8800GT TOP выделяется повышенными тактовыми частотами ядра и памяти. По умолчанию новинка работает частотах 700 МГц и 2 ГГц (1.0 ГГц DDR3), что на 100 МГц больше рекомендованных NVIDIA значений. Появится в продаже также и версия с номинальными тактовыми частотами. В ее названии будет отсутствовать частица TOP.

Чип, на основе которого построена EN8800GT TOP называется G92. Произведен он по технологии 65 нм, благодаря чему значительно снизился уровень тепловыделения и энергопотребления. Между тем, в основе ядра лежит архитектура G80. А это значит, что процессор G92 унаследовал все положительные качества своего предшественника: унифицированную систему распределения блоков, поддержку DirectX 10, а также качественно новые алгоритмы реализации антиалиасинга и анизотропной фильтрации. Новинка состоит из 754 миллионов транзисторов. Высокую же производительность гарантирует немного другая цифра. Это, конечно же, 112 потоковых конвейеров.



Модель	EN8800GT TOP/G/HTDP/512M	EN8800GT/G/HTDP/512M
Графическое ядро	GeForce 8800 GT	GeForce 8800 GT
Видеопамять	512 Мбайт DDR3	512 Мбайт DDR3
Частота ядра	700 МГц	600 МГц
Частота памяти	2.0 ГГц (1.0 ГГц DDR3)	1.8 ГГц (900 МГц DDR3)
Интерфейс памяти	256 бит	256 бит
Макс. разрешение DVI	2560x1600 точек	2560x1600 точек
Шина	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0
Выход DVI	DVI-I	DVI-I
Совместимость с HDCP	Да	Да
Выход D-Sub	Есть, с адаптером DVI/D-Sub	Есть, с адаптером DVI/D-Sub
Выход HDTV	Есть, с кабелем HDTV/Out	Есть, с кабелем HDTV/Out
ТВ-выход	Есть, S-Video/Composite	Есть, S-Video/Composite

КОНСОЛИ



NINTENDO WII

Это пятая по счету домашняя игровая система от Nintendo, прямой наследник GameCube, Nintendo 64, Super Nintendo и NES и прямой конкурент Xbox 360 и PlayStation 3. Идеологическое отличие от других консолей – ориентация на самый широкий круг геймеров, а не только на заядлых поклонников игр. Способствует этому инновационный контроллер Wii Remote. Он внешне похож на пульт от телевизора, снабжен несколькими кнопками и (главное) умеет отслеживать свое положение в пространстве относительно телевизора. Благодаря этому, его можно использовать как указывающее устройство (аналог мыши), а также виртуальный «меч» или «пистолет». К Wii Remote (обычно держится в правой руке) можно подключить дополнение для левой руки – блок с аналоговой рукояткой и кнопками. Они соединяются проводом и вместе напоминают нунчаки. Большинство игр для Nintendo Wii так или иначе использует особенности контроллеров приставки, и управление в них более интуитивное и понятное для новичков, чем в случае с консолями-конкурентами. Заядлых геймеров оно также привлекает необычностью и новыми игровыми возможностями.

Технически Nintendo Wii на порядок (или даже на несколько порядков) слабее, чем Xbox 360 и PlayStation 3. Точных характеристик нет, но, по оценкам разработчиков, Wii всего в 1.5-2 раза мощнее, чем GameCube. В отличие от PlayStation 3 и Xbox 360, приставка не поддерживает высокое разрешение и умеет работать максимум в режиме 480p.

Nintendo Wii полностью обратно совместима с GameCube и может запускать любые игры для нее. Кроме того, она снабжена эмуляторами NES, SNES, Nintendo 64, Mega Drive и PC Engine (Turbo Graphx) – образы игр покупаются у Nintendo, в сетевом магазине Virtual Console. Главные хиты Nintendo Wii– The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Sports, Wii Play, Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Excite Truck, Metroid Prime: Corruption и Super Paper Mario. Анонсированы новые части всех основных сериалов Nintendo – Metroid, Animal Crossing, Pokemon, Super Smash Bros и Fire Emblem. В конце 2007 года в продажу поступает Super Mario Galaxy, самая лучшая игра за всю историю индустрии по мнению западной прессы. В отличие от GameCube, новая приставка Nintendo отлично поддерживается независимыми производителями. Nintendo Wii официально продается в России с декабря 2006 года, рекомендованная цена – 9900 рублей. В комплект входят игра Wii Sports и один контроллер.



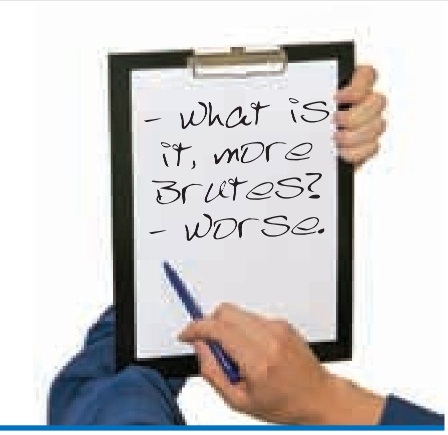
FRESH. COPYRIGHT© SALOMON SA. ALL RIGHTS RESERVED. PHOTOGRAPHER: IAN COBLE/MSP. LOCATION: MT HOOD MEADOWS


SALOMONFREESKI.COM
THRUSTER
SALOMON
THRUSTER
MATCHSTICK PRODUCTIONS СНИМАЛИ СЭММИ КАРЛСОНА В ЕГО РОДНОМ МАУНТ - ХУД МЕДОУС (MT. HOOD MEADOWS) И ПЛАНИРОВАЛИ ОТСНЯТЬ ЕГО НА ПЕРИЛАХ НА ФОНЕ ВЕРШИНЫ ГОРЫ МАУНТ-ХУД. КАК ВЫ ПОНИМАЕТЕ, СОБРАЛАСЬ БОЛЬШАЯ И ШУМНАЯ ТОЛПА ЗРИТЕЛЕЙ, И РАБОТАТЬ БЫЛО НЕ ПРОСТО. СЭММИ - ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ. ЕМУ ПРИШЛОСЬ РАЗ ДВАДЦАТЬ СКАТЫВАТЬСЯ ПО ЭТИМ ПЕРИЛАМ. МЫ ФОТОГРАФИРОВАЛИ ЕГО С РАЗНЫХ ТОЧЕК, НО КАК ТОЛЬКО Я СДЕЛАЛ ЭТОТ КАДР, МЫ ЗАКОНЧИЛИ. СПАСИБО, СЭММИ.
-ЯН КОБА
SALOMON

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru

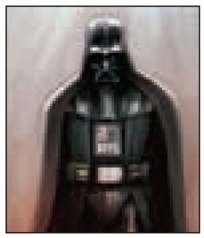


СТАТУС:
Россия – чемпион!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Assassin's Creed

Вы будете смеяться, но в последний месяц я как-то увлекся футболом. Началось все с победы Зенита, далее у нас были разгромленные англичане. На матч с Израилем я отправился с девушкой в спорт-бар – погружались в субкультуру фанатов футбола под двенадцатилетний Dewars. Последние игры отборочного цикла были вообще хохмой – по телевизору я смотрел Андорру, а на ноутбуке включил онлайн-трансляцию Хорватии. Потом – наоборот.

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС:
Наконец-то главный

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«PC Игры»

56 номеров разложены по папочкам в «Моих документах», и с каждым связана какая-нибудь история. Поездки в дальние края, ночевки в редакции и посиделки на кухне. Одни номера сдавались легко, другие тяжело, придумывались интересные спецы и классные обложки. Не было среди них только одного: такого, которым нельзя было бы гордиться. Когда уходишь, это ощущение очень важно.
Спасибо и удачи всем, кто продолжает дело!

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

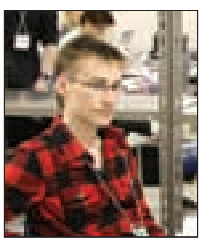


СТАТУС:
С Новым годом!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4: Modern Warfare
Guitar Hero III: Legends of Rock

Год шутеров подходит к концу. С консолями случившегося поколения уже все более-менее понятно, каждый еще вчера мятущийся геймер так или иначе свой выбор сделал, и на полочках под телевизорами справляют новоселье свежекупленные – черные и белые! – приставки, теперь дело за новогодними подарками. А что дарить геймеру? Конечно же, новые игры! Какими они будут в наступающем году? Обязательно хорошими. И разными. С праздником вас, друзья!

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crysis
MGS Portable Ops Plus

Gears of War для PC в этот номер не успела. Успеет в следующий. Суть, вкратце: картинка стала четче, управление как будто специально делалось под мышь и клавиатуру, а в конце кампании добавили пятый акт. Игра, похоже, время от времени стирает собственные сейвы, и форумы Epic гудят от возмущения. Наша оценка... Нет, стоп. Скриншоты, подробный рассказ и вожделенная оценка – в следующем номере. Но это все во-вторых. А во-первых, с Наступающим!

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Веду поиск

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer

Жизнь поделилась на «до Portal» и «после». Смотрю в зеркало, это жалкое подобие, и понимаю, чего мне всегда так не хватало. Не прав был Брэдбери, человечеству нужны не телеэкраны во всю стену, а порталы. На ум приходят тысячи использований, от банального сокращения пути к холодильнику, до возможности прыгнуть с парашютом, не выходя из дому... А еще можно было бы не тратить время на дорогу в редакцию.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Conan
Eternal Sonata

Подводить итоги уходящего года еще рано: новогодний номер «СИ» сдается в конце ноября. Так что сперва мы дождемся декабрьских релизов, а затем, в начале января, займемся февральскими выпусками, где и представим наш вердикт: какие проекты стали лучшими в своих жанрах и какие события были наиболее примечательными и важными. И тогда же, в начале января, отметим юбилей «СИ» – 250 выпущенных номеров! А пока – с Новым годом!

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

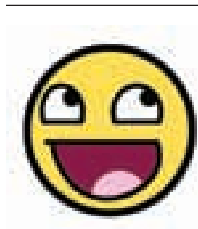


СТАТУС:
Mermi Doldurma

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Black & White 2 Demo,
«Зона 22: Территория страха»

Вслед за легендарными турецкими версиями «Звездных войн», «Волшебника страны Оз» и «Инопланетянина», которым, честно говоря, уже в обед сто лет, на ваши экраны выходит свежачок – потрясающая турецкая «Обитель зла» (она же турецкий «Сайлент Хилл»). Аптечки с полумесяцем вместо креста, Таркан в роли Леона Кеннеди и самый что ни на есть аутентичный Стамбул – город тысяч запертых дверей!

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

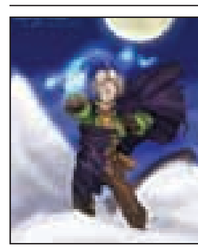


СТАТУС:
Смайлик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2,
Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi

Пройдены неторопливая, но глубокая FFT: The War of the Lions и стремительная, но очень «манчкинская» Disgaea: Afternoon of Darkness. Теперь свободное время оккупирует шестая часть Fire Emblem, которая хоть и не может похвастаться ни юмором и персонажами «Дисгаи», ни сюжетом и вариативностью FFT, цепляет отличным геймплеем и по-настоящему хардкорной сложностью. Спасибо энтузиастам-переводчикам за английскую версию!

Red Cat
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
Исследователь

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mass Effect, Ratchet & Clank:
Tools of Destruction

Нынешняя осень наконец-то дала повод включать PlayStation 3 более-менее регулярно. И даже не один. За Heavenly Sword последовала Folklore, за Folklore – новая серия Ratchet & Clank, на горизонте личных планов маячит Uncharted. До Xbox 360, конечно, пока далеко; там список в разы длиннее, зато Wii волей-неволей пришлось потесниться на полочке рядом с телевизором. Хотя Super Mario Galaxy – тоже очень сильный аргумент.

Защити свою игровую систему надежно!

COOLER MASTER®

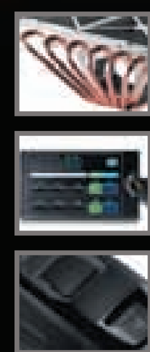


Реклама

• система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент

• блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях

• корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений





Защита Для Игр!

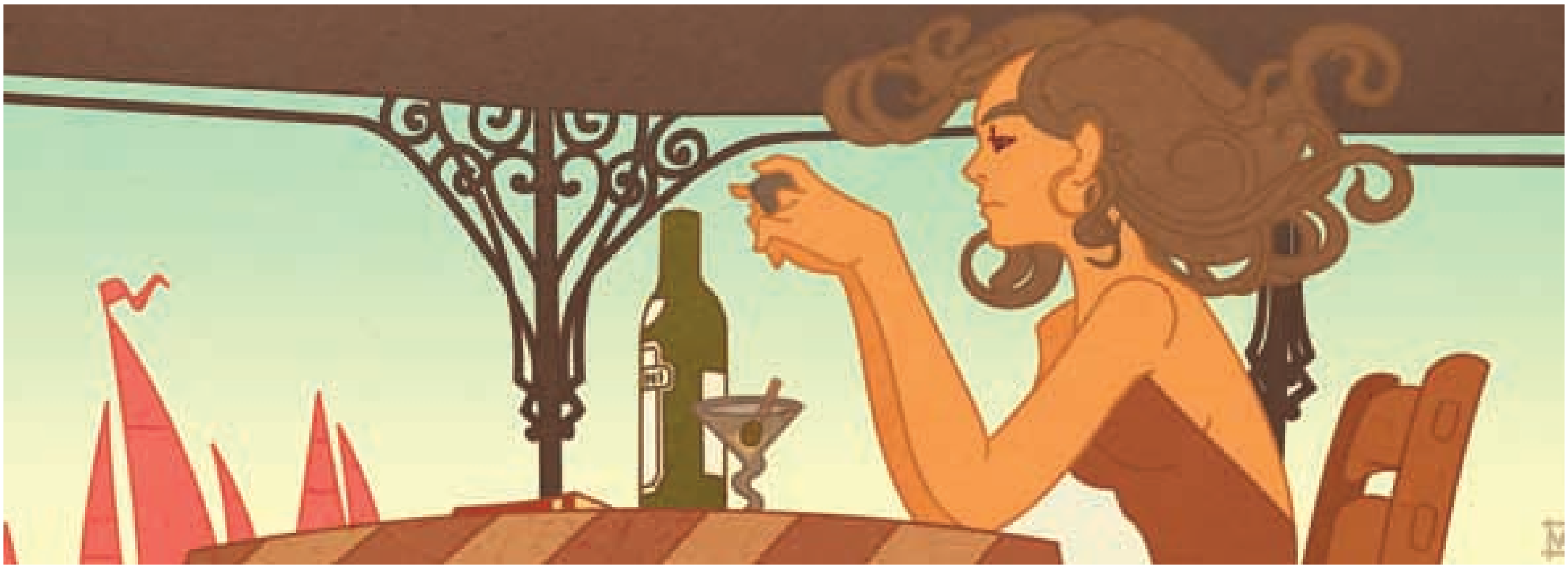
Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.

МОСКВА: **ПИРИТ — 785-55-54**, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** PET — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS и Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57

Товар сертифицирован





Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВЗРОСЛЫЕ ГЕЙМЕРЫ

ЧАСТО РЕБЕНОК ВЫПРАШИВАЕТ У ПАПЫ КОМПЬЮТЕР, ОБЕЩАЯ НЕМЫСЛИМЫЙ ПРОРЫВ В УЧЕБЕ, А НА ДЕЛЕ ХОЧЕТ ЛИШЬ ГОНЯТЬ С УТРА ДО ВЕЧЕРА COUNTER-STRIKE. БЫВАЕТ ТАК, ЧТО ПАПА СОГЛАШАЕТСЯ, НО… ИГРАТЬ СОБИРАЕТСЯ САМ.

Конфликт отцов и детей в переложении на игры принято обсуждать с точки зрения детей. Ребенок сидит за компьютером, ему это запрещают, ребенок пишет письма в «Обратную связь». Вы удивитесь, но старшему поколению тоже иногда приходится нелегко. Мне самой грех жаловаться – родители никогда не уделяли должного внимания отлучению дочки от приставки с телевизором. Чем бы дитя ни тешилось – хоть «Денди», хоть PlayStation – лишь бы не плакало. Но и интереса к играм не проявляли. Переехав в Петербург к родственникам после поступления в СПбГУ, первое, что увидела в квартире дяди, – 15-дюймовый монитор, серый ящик системного блока под столом и солидную стопку дисков со стратегиями и шутерами от первого лица. Оказалось, что он не меньше меня увлекается играми – разве что для персонального компьютера, а не приставок. Вскоре родился негласный договор – я показывала ему Crash Bandicoot и Final Fantasy VII, он меня знакомил с Command & Conquer и Hexen. Журнал «Страна Игр» мы читали по очереди и объясняли друг другу непонятные места, почти одновременно завели аккаунты на игровых форумах и вместе боролись с невежеством и хамством жителей Сети. И с непониманием окружающих.

Давным-давно, еще во времена Советского Союза, у работавшего в НИИ дяди все было прекрасно с играми. Виктор Пелевин в «Принце Госплана» очень точно описал атмосферу госучреждений позднесоветской эпохи – как раз тех мест в стране, где были установлены современные по тогдашним меркам PC и где компьютерные игры – от Budokan и Prince of Persia до F-19 и M1 Abrams были законным увлечением большинства сотрудников. Критиковать «геймеров» никому и в голову не приходило – даже начальству. Умеешь играть – значит, хорошо владеешь компьютерными технологиями! Можешь «достать» у знакомых дискетку с новым хитом – ценный сотрудник со связями! Изучение игр – вспомните, ведь тогда не было ни мануалов, ни всезнающего Интернета, ни (прости господи) русификаций – было делом, достойным лучших умов. Научился проходить уровень, рассказал о секретах коллегам – честь тебе и хвала. Объяснил суть Civilization – заслужил аплодисменты.

Отношение к играм взрослых людей в среде им подобных менялось по мере того, как электронные развлечения становились доступными широкой аудитории – детям. Диски и картриджи появились на полках магазинов – игры перестали быть развлечением для узкого круга посвященных. Развалился Советский Союз. Сотрудники НИИ мигрировали в коммерческие фирмы и втянулись в бесконечную гонку по зарабатыванию денег. Сменились жизненные приоритеты – с удовлетворения любопытства (к коему в равной мере относились и конструирование стратегических подводных лодок, и решение логических загадок в Prince of Persia) за государственный счет на достижение материального благополучия за счет собственного здоровья. Играть на компьютере – уподобляться малым детям! – в то время, как сосед Ваня непосильным трудом зарабатывает деньги на новую шубку для жены? Позор! А бывшие коллеги по НИИ, помнящие о старых временах, растворились среди совершенно обычных российских мужиков с куда более традиционными увлечениями. Пиво, женщины, автомобили.

Материальное благополучие ровным счетом ничего не меняет. Норковая шубка неактуальна? Появляются новые цели – квартира в элитном доме, автомобиль каждому члену семьи, отдых на Лазурном берегу. Объяснить друзьям, что прохождение BioShock – важное событие в жизни, почти как отдых на Лазурном берегу, невозможно. Лучше просто молчать в тряпочку. Родственники и близкие (даже не считая меня) уже махнули рукой и привыкли – чем бы мужик не тешился, лишь бы деньги в дом приносил. Но признать увлечение нормальным и не кривить физиономию при виде человека, сидящего за компьютером или приставкой, – это свыше их сил.

Я слышала, что у нас в стране средний возраст геймера – что-то около двадцати лет (в США – за тридцать). Получается, что взрослые – те, кому уже за сорок – в России почти не играют. Как бы не так! Многие играют, но не признаются. А сколько тех, кто хотел бы, но не решается? По упомянутым выше причинам. Даже похоронивших увлечение юности не стоит сбрасывать со счетов. Именно эти люди, познакомившиеся с играми еще в конце восьмидесятых, очень сильно повлияли на вкусы нынешних российских геймеров. Покупая компьютер детям, они показывают и рекомендуют им ровно те игры, которые нравились им самим. Серьезные, взрослые. Стратегии, RPG, квесты. Вас все еще удивляет то, что именно эти жанры популярны в России до сих пор? В конце 80-х годов к играм имели доступ лишь люди с техническим образованием, у которых компьютер был на работе. Некому было влюбляться в аркадные стрелялки и платформеры. Разве что несколькими годами позже, детям, с «Денди», в которую играли все. Но это уже другая история…

Культурное влияние сорокалетних геймеров, кстати, тоже подарок еще тот. Глупо, когда родители или взрослые родственники плохо относятся к увлечению ребенка. Немногим лучше, когда им не нравятся конкретные игры: «Что ты играешь в этого тупого Соника? Лучше бы что-то серьезное купила. А все эти твои японские игры – вообще чушь какая». Остается только расплакаться и затопать ножкой. Но все же это зло, с которым можно справиться. Особенно если в ответ предложить понимание и помощь.





Да пролей свет и благослови эту беспокойную землю
Сжалься над бедами, что мы терпим под гнетом и тиранией войны
Да помоги нам узреть, что страдание вершит правосудие
Взыщи к нашим мольбам и даруй нам избавление от несчастий наших
Молитесь, ибо грядет
CRYSIS
РУС
WWW.ELECTRONICARTS.RU
PC DVD
16+
CRYSIS.EA.COM
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.





Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

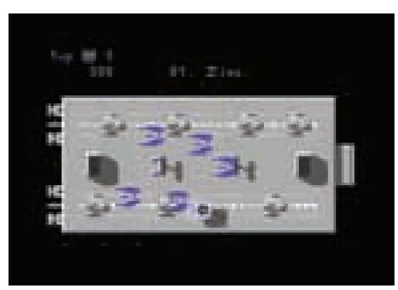
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА: URIDIUM СТИВЕНА РОБЕРТСОНА

ОДНОЙ ИЗ ОСНОВНЫХ ТЕМ ЭТОЙ КОЛОНКИ БУДЕТ ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА (ПИКСЕЛЬАРТ). ЧТОБЫ НАЧАТЬ РАЗГОВОР О ПИКСЕЛЬАРТЕ, РАССКАЖЕМ ОБ ОДНОМ ИЗ КЛАССИЧЕСКИХ ЕГО ОБРАЗЦОВ, ВЫПОЛНЕННОМ НА ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРНОМ В 80-Е ГОДЫ КОМПЬЮТЕРЕ COMMODORE 64.

«Uridium Эндрю Брэйбрука был лучшим когда-либо созданным shoot'em up для C64», – считает Стивен Робертсон (Stephen Robertson) или SIR, автор заставочной картинки, которую вы видите на этой странице. Но эта заставка, хотя после нее SIR успешно работал над оформлением игр для Commodore 64, не появилась ни в какой игре. Стивен нарисовал ее в 1986 году, когда он, как и многие тысячи англичан, подключился к открывшейся в 1984 году сети Compunet для того, чтобы обмениваться файлами, общаться и показывать результаты своего творчества, в том числе и компьютерную графику. Наряду с кинофильмами, компьютерные игры были одной из главных тем таких работ.
«Я обожал игру и, решив нарисовать картинку на ее основе, подумал: «Как бы она игралась в 3D-перспективе?» Так что я сделал картинку, как если бы вы по-настоящему летите над кораблем, попав под атаку». Отличная идея и замечательная динамичная реализация. Вы буквально ощущаете скорость, на которой происходит схватка. Три плана и угол зрения дают ощущение глубины и правдоподобия, которых и добивался художник.
«Я очень горжусь этой картинкой – даже несмотря на то, что перспектива на большой стене искажена (!). Из нее получился бы совершенно фантастический экран загрузки».
Рисовать на 8-битной машине сложнее, чем просто использовать разрешение (320x200 при пикселях двойного размера, если говорить об этой заставке) и палитру (16 цветов) – придется мириться, например, с тем, что на каждом секторе изображения (8x8 пикселей) вы можете использовать только ограниченное количество цветов (3 плюс цвет фона). «Панель с радугой цветов было достаточно непросто сделать, ведь у вас могло быть только три цвета на небольшом пространстве, так что в свое время она выглядела впечатляюще».
Свои картинки Стив рисовал на графическом планшете KoalaPad в сопровождающей программе KoalaPainter. На графическом планшете вы рисуете стилусом, как карандашом, но при этом сложно достичь точности и чистоты рисунка, а ведь каждый пиксель на счету. Не проще было бы пользоваться мышью?
«Когда я начал рисовать на C64, – объясняет SIR – мыши для него еще не были доступны. Вы могли рисовать только в очень примитивных программах при помощи джойстика или клавиатуры. Потом появился KoalaPad с программой KoalaPainter, которая была гораздо лучше, чем любой другой софт для рисования на C64, в основном потому, что она автоматически заботилась об атрибутах цвета, так что вы могли сконцентрироваться на рисовании картинки и не очень беспокоиться насчет технических проблем.
Позже для C64 появилась мышь Neos, но она работала только с операционной системой Geos, для которой не было хороших пакетов для создания графики, так что Koala Pad и Koala Painter все равно оставались лучшим способом рисования картинок на C64».
Когда эпоха Commodore 64 подошла к концу, Стивен ушел на некоторое время из видеоигр, но потом вернулся в индустрию и работал над Vortex для Super Nintendo, GTA: Liberty City Stories, серией космических симуляторов Independence War и прочими играми. Мы благодарим Стивена Робертсона за ответы на вопросы и разрешение использовать материалы его сайта, который находится по адресу **http://www.ravenger.pwp.blueyonder.co.uk/gallery**. Это галерея, в которой можно узнать больше о рисунках Стивена для Commodore 64 и, конечно, увидеть их.


KOALAPAD


URIDIUM НА C64 (GRAFTGOLD LTD., 1986)



В КАЖДОМ ПОВОРОТЕ
НА КАЖДОМ СТАРТЕ
NEEDFORSPEED.COM
ELECTRONICARTS.RU
РЕКЛАМА
ВАЖНА ТОЛЬКО ПОБЕДА
РУС
NEED FOR SPEED PROSTREET
ОЗВУЧИВАЕТ НИКОЛАЙ ФОМЕНКО
В КАЖДОМ СРАЖЕНИИ
XBOX 360
Wii
DS
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

НОВОГОДНИЙ



Автор:
Редакция «СИ»
devilmayshop@gameland.ru

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ



По сложившейся традиции, ни один новогодний выпуск «СИ» не обходится без гида покупателя: дарить подарки любят все, а вот выбирать, чем именно порадовать друзей и близких, – задача не из легких. В этот раз мы не расскажем вам о фигурках популярных персонажей и не посоветуем, где достать альбомы с эскизами известных художников, – этой теме в нынешнем номере посвящен отдельный спецматериал о покупках в Интернете. Отказались мы и от прошлогодней классификации геймеров по предпочитаемым игровым жанрам, решив взамен разделить их по типажам – кто как к играм относится. Для каждого типа наши разведчики подобрали три подарка: самый-пресамый и двух кандидатов на первое место. Если вам пригодились их предложения и понравился новый формат путеводителя, пожалуйста, напишите об этом в редакцию по адресу devilmayshop@gameland.ru.



Геймер по случаю

Раз в году, а то и два, вам удастся застать их за популярной RPG или шутером: в отличие от тех, кто считает, что «все эти игрушки – пустая трата времени», геймеры по случаю не бегут от электронных развлечений, как черт от ладана, особенно когда об очередной новинке им взахлеб рассказывают друзья. Тем не менее чаще всего предпочитают проекты без сюжетных хитросплетений и сложных правил: те, которые можно запустить хоть на 5 минут и отложить в сторону на неделю, а то и на месяц, не боясь забыть что-нибудь важное.

Первое место

Платформер «Дьявол хочет стадо»

Неутомимый баран Свен давно обставил Казанову: не жалея здоровья, он вновь и вновь спешит к любимым овечкам, и даже пастух со сторожевой собакой не в силах ему помешать. За годы приключений Свен разучил немало поз из «Камасутры», а также внес в список партнеров ежей, сусликов и прочую живность.



Второе место

Колода карт + сборник пасьянсов

По самой распространенной версии, за карты нам следует благодарить китайцев, которые изобрели их еще в IX в. С той поры им нашлось применение и в гаданиях, и во всевозможных азартных, а также спортивных играх. Впрочем, освоить все премудрости бриджа за пять минут вряд ли удастся, а вот разложить простенький пасьянс – запросто! Вдобавок, новенькую колоду приятно держать в руке: не зря в Eye of Judgement (PS3) используются настоящие карты!



Третье место

DS + Dr. Kawashima's Brain Training

Компания Nintendo не оставляет попыток покорить сердца так называемых «казуалов», для которых игры еще не стали чем-то повседневным и привычным. Сборники упражнений по фитнесу и косметических советов пока на экспорт не идут, зато за океаном отлично прижилась Dr. Kawashima's Brain Training: сборник мини-забав, напоминающих задания из тестов IQ.



Геймер по профессии



Они вытворяют в играх такое, что кажется не под силу обычному человеку: под их управлением солдаты будущего в Unreal Tournament 3 расправляются с противниками не менее лихо, чем герои фильмов Джона Ву, а армии в World of Warcraft покоряют мир с проворством, незнакомым ордам Чингисхана. Более того, не сомневайтесь: очередной ролик в духе «как я прошел Devil May Cry 3 за минуту» (при условии, что это не подделка) на сайт youtube.com выкладывают именно те геймеры, которые относятся к своему увлечению как к самой настоящей профессии, даже если не ездят на международные турниры и не заинтересованы в денежных призах.

Первое место

Acer Aspire 5920G

Представитель нового семейства ноутбуков Acer на платформе Santa Rosa отлично подходит для тренировок в полевых условиях. Внешняя особенность: новая форма корпуса, контрастная черно-белая расцветка и лакированная крышка. Словом, выглядит он довольно современно и стильно. Среди наклеек чуть ниже клавиатурного блока особо примечательна табличка с характеристиками, в которой упомянуты Intel Core 2 Duo T7300 и Nvidia GeForce 8600M GT 1280 Мбайт. Для ноутбука это действительно круто!

Второе место

Поездка на Games Convention

Tokyo Game Show – слишком консольная выставка, а на E3 нынче ездят только журналисты. Games Convention – то место, где профессиональный геймер может заранее ознакомиться со всеми новинками для PC и первым в мире научиться круто играть в Unreal Tournament 3 или же Crysis. Наконец, это то самое место, где можно познакомиться с братьями и сестрами по разуму из других европейских стран. И – чем черт не шутит! – основать династию геймеров по профессии.



Третье место

Геймерская клавиатура

Непонятный контроллер на первый взгляд и чрезвычайно удобная клавиатура при внимательном рассмотрении. Вот что такое CYBER SNIPA Game Pad 2. Ее особенность – в урезанной раскладке. И правда, тут есть только WASD, десяток цифр, четыре F-кнопки, 10 букв, плюс 7 функциональных клавиш – остальные в шутерах попросту не нужны! Для удобства сгруппированные кнопки окрашены в один цвет, а под запястье предусмотрена прорезиненная подкладка.



Геймер по убеждениям



Нет компании лучше Sony, и PlayStation 3 – пророк ее! Не придумано сериала, достойней Halo, и те, кто не признают величия Мастера Чифа, пусть лучше молчат в тряпочку, чем позорятся перед истинными знатоками! PC неизмеримо лучше консолей! Справедливости ради заметим, что ярые приверженцы одной компании, одной платформы или одной игры не всегда руководствуются лишь слепой верой: порой они выучиваются обоснованно отстаивать свое мнение. А иногда – о ужас – без особых угрызений совести приобщаются к новинкам из «вражеского стана», и, что самое страшное, даже признаются, что те совсем неплохи!

Первое место

Halo 3 Legendary Edition

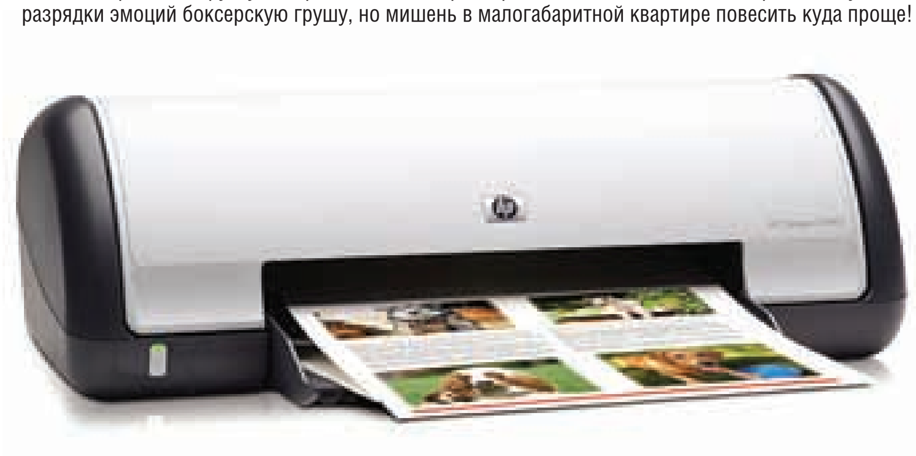
Подарочное издание Halo 3 рассчитано, в первую очередь, на поклонников со стажем: кому, как не им, украшать стол или полку шлемом главного героя. К шлему прилагаются постер, игра и два диска с дополнительными материалами: от всевозможных интервью (они есть, кстати, и в более скромном limited edition) до «фильма», склеенного из видеороликов Halo и Halo 2.



Второе место

Доска с дротиками + принтер HP DeskJet D1460

Прицельное метание дротиков развивает глазомер, а заодно отлично снимает стресс: достаточно приколоть на мишень фотографию особо ненавистной консоли. Чтобы запас снимков не иссякал, стоит подарить в нагрузку недорогой цветной принтер. Специалисты также очень рекомендуют для разрядки эмоций боксерскую грушу, но мишень в малогабаритной квартире повесить куда проще!



Третье место

Доменное имя для фанатского сайта

Обычно названия игр в качестве доменных имен регистрируют издатели, чтобы покупателям было проще отыскать официальный сайт проекта. Но и фэнское самолюбие такой домен потешит: приятно видеть имя любимого персонажа в адресной строке браузера. Официальная лицензия на регистрацию имеется, к примеру, у Ru-Center (http://www.nic.ru); на сайте вы отыщете ссылки и на другие аккредитованные компании.


MARGARET
MONTY
CEO, CFO, CCO, COO,
Board Director of Montyland (Inc.)
КАКОЙ ГОРОД ПОСТРОИШЬ ТЫ?
Построй город своей мечты – вместе с величественными зданиями и мрачными трущобами, зелеными парками и индустриальными зонами у твоего мегаполиса родится и собственный характер.
В продаже - в ноябре 2007 года
www.electronicarts.ru
www.simcity.com
7+
www.pegi.info
PC DVD ROM
EA
SimCity
Город с характером
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Геймер по призванию

Они неплохо разбираются в игровой индустрии или, как минимум, в одном жанре, но к чужим увлечениям относятся терпимо, в отличие от геймеров по убеждению. Не боятся расширять кругозор: из любопытства попробуют даже те игры, в которых не могут заведомо победить. В худшем случае превращаются в Плюшкиных и складируют диски «ради коллекции», порой ни разу их не запуская; в лучшем – обзаводятся несколькими «любимчиками», но не забывают следить за новостями. Вдруг приглянется что-то интересное?



Первое место

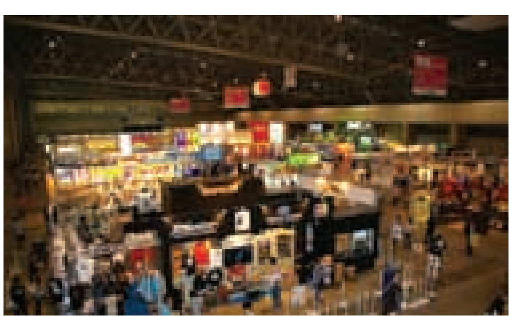
Xbox 360

В России официально запущен Xbox 360 – самое время принять предложение Microsoft. Благо, для этой платформы уже вышли игры самых разнообразных жанров: от гонок и шутеров до традиционных консольных RPG. Главное, удостоверьтесь, что вам продают не экземпляр, оставшийся от тестовых продаж: «правильная» версия снабжена HDMI-выходом и инструкцией на русском языке.
«А как же PS3? И Wii?» – спросите вы. Помните, впереди еще Рождество!

Второе место

Поездка на TGS

Для геймера-консольщика лучшего подарка и придумать нельзя: Япония, стенды крупнейших издательств и возможность самолично пройти демоверсии еще не вышедших игр. В 2008 году Tokyo Game Show пройдет с 9 по 12 октября – авиакомпании еще не начали продажу билетов на этот срок, а турагентства не возьмут на оформление документы, зато уже пора хлопотать о загранпаспорте, если его по каким-либо причинам нет.



Третье место

Подписка на «СИ»

Геймер по призванию не может жить без новой информации об играх. Конечно, тот факт, что в Японии игра Kuru Kuru Mama Duru для Nintendo DS заняла первое место по продажам по версии Dengeki, никак не влияет на его жизнь. Но все равно интересно. Журнал «СИ» позволит ему держать руку на пульсе всей игровой индустрии и ориентироваться в проектах для всех платформ. Это куда дешевле и проще, чем покупать двадцать дисков и картриджей в неделю и лично тестировать каждый из них.



ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 31 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА.

РЫЦАРСКИЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и фирма «1С» проводят конкурс «Фото в стиле “King’s Bounty: Легенда о рыцаре“».

Мир фэнтези – это не обязательно параллельное измерение, населенное орками и гномами. Удивительный, прекрасный, неизученный мир может находиться по соседству – важно суметь увидеть его. Посмотрите на привычный мир глазами героев King’s Bounty, разглядите в простых вещах, окружающих нас, что-то необычное, исключительное и загадочное. Так, станция метрополитена может превратиться в гигантское подземелье, близлежащий парк – в лабиринт эльфов, а вы сами – в героя на верном коне!

Возьмите фотоаппарат, найдите нестандартный ракурс и превратите повседневность в яркую фэнтезийную картинку.

ФИРМА «1С»



ПРИЗЫ:

Первое место: Цифровой фотоаппарат
5 поощрительных призов: Игровые мышки Habu
Занявшие с пятого по десятое место получат поощрительные призы – наборы лучших игр от «1С»

Присылайте фотографии по адресу 123056, Москва, Никоновский пер. №26, а/я 64 или на ящик konkurs@1c.ru с пометкой «Конкурс King’s Bounty».

Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.

Геймер из-под палки

Существуют ли люди, которых заставляют играть против их воли? Насильно усаживают за клавиатуру, чуть ли не приматывают мышь к рукам и пытают долгими сессиями в Neverwinter Nights? Надеемся, что нет. Тем не менее, родственники и знакомые геймеров нередко совсем равнодушны к Lineage II и Heroes of Might & Magic V, но игры все же входят в их жизнь без стука и предварительного приглашения. Помогите близким разделить вашу любовь к виртуальным перестрелкам, поискам сокровищ, рейдам, осадам, или, по крайней мере, терпимей к ней относиться.



Первое место

Nintendo Wii

Wiimote и нунчак заменяют ракетки, боксерские перчатки, револьверы, катаны и даже удила: не знакомые с обычными джойпадами игроки приноравливаются к контроллерам Wii за считанные минуты. Благо в играх зачастую требуется не столько запоминать комбинации клавиш, сколько воспроизводить движения – отбивать виртуальный мяч, крутить невидимое лассо над головой и защищаться от ударов, подняв руки к лицу. Wii Sports или Rayman Raving Rabbids – самое то для семейных посиделок!

Второе место

Набор рингтонов для мобильного телефона

Отдыхать от соседства с заядлыми геймерами и одновременно постоянно напоминать им об играм – возможно ли такое? Со всей уверенностью заявляем: возможно! Соберите для близких специальный набор тематических рингтонов, и однажды в ответ на очередную просьбу проапгрейдить компьютер вы услышите голос робота из Portal, ответствующий: «Не трогай меня!».



Третье место

Беруши

Если полюбить игры всей душой не выходит, сохранить рассудок и спокойствие помогут беруши. Компактные медицинские беруши продаются в аптеках, отлично подходят под ушные раковины любых размеров и надежно фильтруют шум, в том числе и ваши выкрики в адрес остальных участников сетевых баталий или виртуальных персонажей. Кстати, если взять обычные наушники и приделать к ним картонные ушки безумных кроликов из Rayman Raving Rabbids, получится замечательный игровой сувенир!





МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА GUITAR HERO III –
ВПЕРВЫЕ ДЛЯ PC И Wii™
В комплект входит диск с игрой
и контроллер-гитара Gibson
Guitar Hero III
ЛЕГЕНДЫ РОКА
Стопроцентный хит
для угарной вечеринки
Невероятный драйв
Сумасшедший ритм
Четыре уровня сложности
Более 70 рок-хитов!
Персональный компьютер
PC
Игровая приставка
Wii
Великолепная акустическая система SVEN®
в подарок тому, кто выиграет суперфинал!
Подробности внутри коробки с игрой
Полный список магазинов
на сайте www.nd.ru
12+
www.pegi.info
Wii
PC DVD
Gibson
redoctane
ND GAMES
ACTIVISION
activision.com
Guitar Hero III ™ & © 2006-2007 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero is a trademark and Activision and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Game code © 2005-2007 Harmonix Music Systems, Inc. Developed by Harmonix Music Systems. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models and related rights provided pursuant to license from Gibson Guitar Corp. Used with Permission. NINTENDO, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д. 40-42, стр. 3 ПОМ. ТАРП. ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел. 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Геймер от безделья



Раз выдался свободный час, нужно себя чем-то занять: будет ли это телепередача, игра или футбол с приятелями во дворе, геймерам от безделья не очень важно. Проводить за монитором часы они способны лишь тогда, когда все остальные варианты убить время по какой-либо причине не подходят. Иногда на следующий день могут и не вспомнить, что именно запускали: исключение делается лишь для набора стандартных мини-забав в Windows, вроде «Сапера» или «Косынки». Особо утонченные особы раскошеливаются на маджонг, а то и умудряются пройти Titan Quest.

Первое место

Абонемент в фитнесс-клуб

Силовые и гимнастические упражнения – самые что ни на есть развивающие игры, которые вдобавок отлично поднимают настроение, укрепляют здоровье и улучшают фигуру. Если, по вашему мнению, нарезать круги по беговой дорожке както неспортивно и скучно, выбирайте абонемент на занятия теннисом или боевыми искусствами.



Второе место

Ролики

Давным-давно роликовые коньки выглядели как железные подошвы-пластины с двумя парами колес. К ботинкам чудо-конструкция крепилась ремнями, и постоянно казалось: еще пара метров, и авантюра закончится вывихнутой ногой. Сейчас ролики стали гораздо удобней, а кататься на них (если под боком есть роллердром) можно хоть круглый год. Отправляясь в магазин, внимательно прочитайте наставления начинающим роллерам на сайте http://www.roller.ru и обязательно возьмите одариваемого с собой (очень важно, чтобы коньки были впору).



Третье место

Трехмерная головоломка

Общее предназначение этих замысловатых железных или проволочных конструкций: занять пытливый ум на первый взгляд простой задачей – как расцепить или, напротив, соединить различные детали. Отличным примером такой головоломки послужит и шкаф из «Икеи», но под Новый год мы предлагаем дарить более миниатюрные вещицы. Обязательно обращайте внимание на уровень сложности: он заявлен на коробке и подсказывает, сколько времени получатель провозится с игрушкой.



ДЕТЕКТИВНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания «Акелла» проводят конкурс по игре «Отель “У погибшего альпиниста“».



Участие в конкурсе может принять любой человек, купивший игру и прошедший ее до конца. Почему до конца? Потому что мы предлагаем вам написать свою собственную концовку игры! Все предельно просто, вы пишете концовку – мы дарим призы! Самые интересные работы будут размещены на сайте www.akella.ru, где вы сами сможете проголосовать за наиболее удачную, по вашему мнению, концовку. Работы присылайте по адресу hotel@akella.com. Спешите проявить талант писателя-фантаста! Прием работ будет продолжаться до 15 января, после чего начнется подведение итогов и публичное голосование.

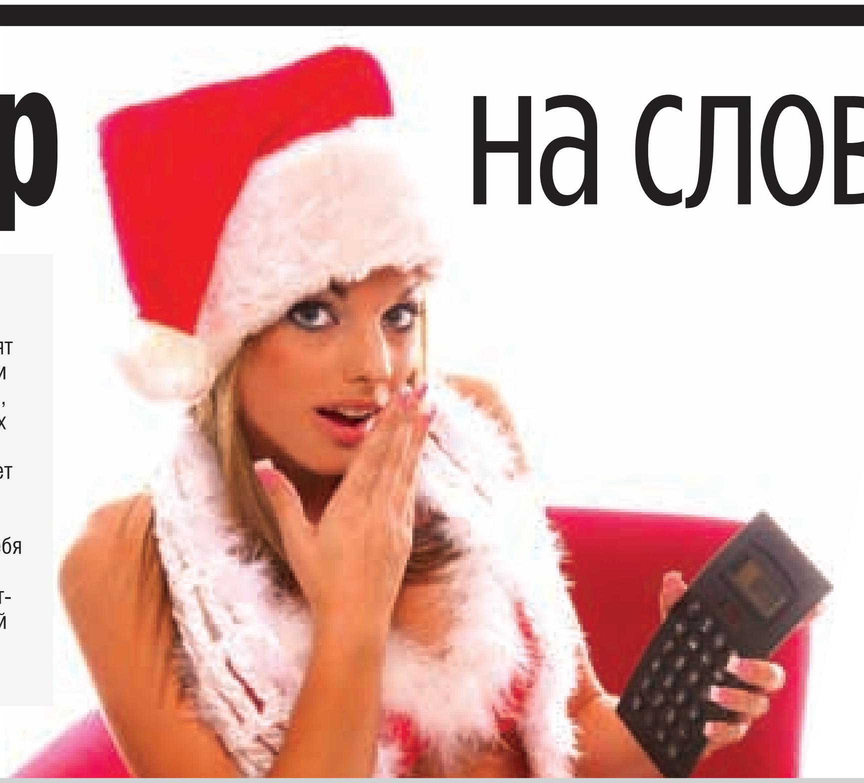
ПРИЗЫ:

Тройка финалистов получит по материнской плате MSI P35 Neo.
Еще 10 победителей получат коллекционное издание игры «Корсары: Город Потерянных Кораблей».
Следите за ходом проведения конкурса на сайте www.akella.com.



Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.

Геймер на словах



Они одной левой побеждают финального босса на самом высоком уровне сложности, с первой попытки проходят сюжетный режим в любом файтинге и не знают назубок адрес gamefaqs.com, потому что для них нет неразрешимых загадок и невыполнимых заданий. От геймеров-профессионалов их отличает одно: они нагло и беззастенчиво врут. Нет, не со зла: чаще всего им просто хочется выделиться, почувствовать себя особенными и неповторимыми. А как проще всего добиться цели? Разумеется, похвастаться! Много ли еще людей в мире успело пройти Final Fantasy XIII или Metal Gear Solid 4?

Первое место

Подписка на Xbox Live

Конечно же, вы верите словам друга и сомневаться в нем и не подумаете! Ведь зачем еще вы стали бы дарить ему подписку на Xbox Live, службу, которая позволяет геймерам денно и нощно мериться достижениями? Разумеется, вы уверены, что он покажет всем этим заморским игрокам, где раки зимуют, и его ачивменты будут самыми ачивистыми на планете.

XBOX LIVE

Второе место

Черный пояс

Черный пояс – высшая ступень мастерства, отличительный знак избранных. Вручайте его со всей приличествующей случаю серьезностью, ведь ваш друг в совершенстве освоил треп-фу… то есть, простите, с легкостью проходит любую игру. Кстати, надпись «черный пояс по играм» на таком аксессуаре вполне уместна!



Третье место

Оплаченный аккаунт в жж

Биографы заменяют современным героям древнегреческих аэдов: подвиги необходимо воспевать, иначе их никто и не заметит. Если авторы-добровольцы пока не выстраиваются в очередь, чтобы донести потомкам всю правду о славной жизни одариваемого, – не беда. Он справится и сам: например, с помощью оплаченного аккаунта в «Живом Журнале» (www.livejournal.com). Только представьте: за скромный взнос в $25 можно круглый год устраивать социологические опросы в духе «Гений я или просто талант?!».

LIVEJOURNAL

Геймер в душе



Всей душой любят игры и с удовольствием тратили бы на них свободное время. Вот только со свободным временем тяжко: всегда находятся более важные дела. Иногда они – бывшие геймеры по призванию, отыскавшие себе более серьезное увлечение или ушедшие с головой в работу; охотно расскажут вам о былых подвигах, если еще их не забыли. А иногда они все же осуществляют задуманное и становятся геймерами по случаю.

Первое место

Книжка по тайм-менеджменту

Нехватка времени, наверное, второе (после лени) самое частое оправдание невыполненным делам и упущенным возможностям. Как же некоторым счастливчикам удается все успевать? Книга Стивена Р. Кови «Главное внимание – главным вещам» расскажет не только о том, как эффективно распределять свое время, но и поможет определиться с главными целями – ради чего мы стараемся и что сделает нас по-настоящему счастливыми.



Второе место

Fujitsu-Siemens Pocket LOOX N560

Какой КПК подойдет геймеру в душе? Конечно же, такой, который не только заменит и переносную библиотеку и записную книжку, но и подойдет для игр. Многие современные проекты для КПК могут похвастаться трехмерной графикой: наилучшим образом они будут смотреться на Fujitsu-Siemens Pocket LOOX N560, устройстве с VGA-экраном (разрешение 480x640 точек) и мощным процессом. Кроме того, это еще и очень тонкая модель, что нынче большая редкость! Правда, за это пришлось поплатиться GSM-модулем – заменять телефон Pocket LOOX N560 не обучен.



Третье место

PSP Slim

Обновленная версия «карманной» консоли от Sony – более компактная и легкая, чем оригинальный вариант – хороша не только тем, что на ней можно запускать игры: большой яркий экран отлично подойдет для просмотра фильмов в дороге, а не самый удобный, но все же какой-никакой сетевой браузер окажется как нельзя кстати, если поблизости отыщется бесплатная точка доступа Wi-Fi. Не забывайте, что арсенал дополнительных модулей к PSP постоянно пополняется – это придется по вкусу тем, кто любит везде успеть и все попробовать.



Геймер за компанию

Им быстро надоедает проходить сюжетный режим Soul Calibur III или одиночные миссии Gears of War. Более того, они могут вообще не играть в одиночку, но непременно поучаствуют в дружеском поединке или матче: для них это возможность весело провести время в компании друзей, а заодно и немного посоревноваться. Залог успеха – не слишком мудреное управление и не слишком одержимые выигрышем противники.



Первое место

Телевизор

Пытаться вдвоем, а то и вчетвером пройти игру, глядя в крошечный телевизор, крайне неудобно: для соревнований куда лучше подойдет модель с большим экраном (например, 42») и поддержкой HD, что подразумевает работу в разрешении 1080p. Все это есть в телевизорах Panasonic линейки TH. Цвета на Panasonic TH-R42PY70 яркие, сочные и естественные. Телевизор оснащен колонками мощностью по 10 Вт, которые способны выдавать приличный звук, а также SD-разъемом для подключения сменных карт памяти.

Второе место

Rayman Raving Rabbids + Wii

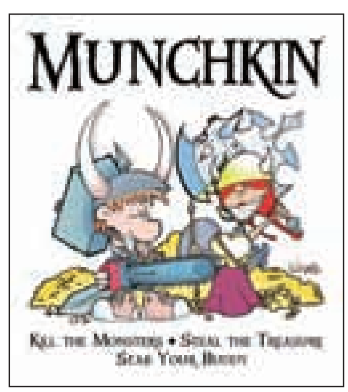
Поездки на бычках в Wii Play не идут ни в какое сравнение с приключениями ушастых и совершенно безумных покорителей вселенной. Стрелять по кроликам вантузами, приглядывать за мальчиками-зайчиками из кружка хорового пения и устраивать гонки на бородавочниках весело даже в одиночку и даже тем, кто не играл никогда (не зря мы порекомендовали тот же набор «геймерам из-под палки»), а уж за компанию и вовсе – сущий праздник.



Третье место

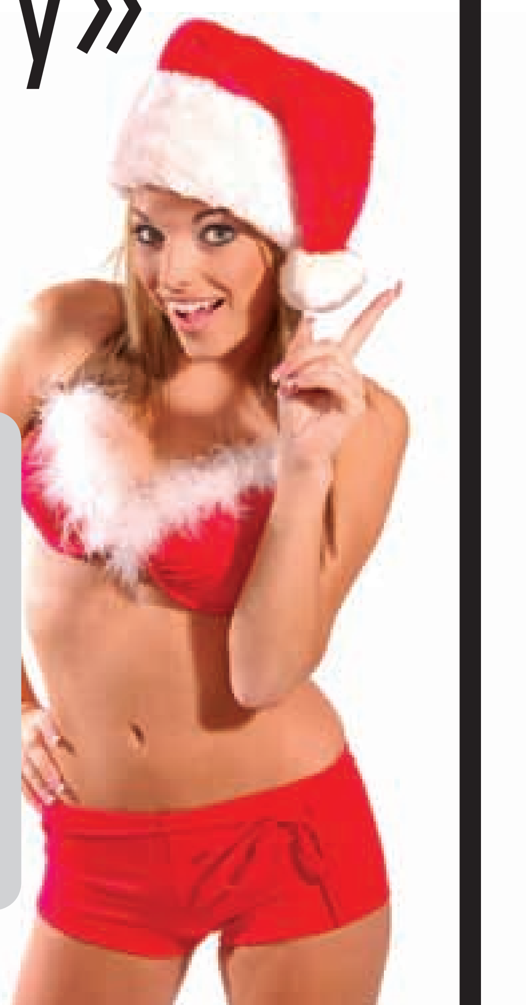
«Манчкин»

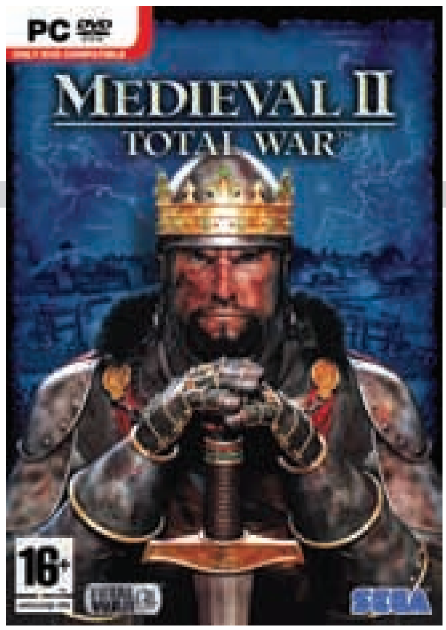
Задорная пародия на кампании по канонам AD&D перекочевала в нынешний путеводитель по подаркам из прошлогоднего гида – превзойти ее не удалось с тех пор ни одной другой карточной игре. Участникам предлагается поддаться влиянию темной стороны: беззастенчиво подставлять напарников, резать пачками монстров, хапать сокровища, и ни в коем случае не беспокоиться об отыгрыше роли. Быть «манчкином» в «Манчкине» легко, а главное очень смешно. Купить комплект проще всего через интернет-магазины; в обычных он не залеживается.



Геймер «за родину»

Истинные патриоты, которые обращают внимание на заморские проекты, лишь когда в них упоминается родная страна. Особенно если она представлена как великая держава, а не как оплот мирового зла. От местных проектов ждут того же: с детства знакомых городов и улиц, экскурсов в историю Отечества и никаких заискиваний перед иноземцами.





Первое место

Medieval II: Total War

Студия Creative Assembly прилагает все усилия, чтобы любители исторических баталий находили в ее RTS все, что им необходимо: грандиозные сражения с участием нескольких тысяч юнитов, упражнения в тактике и стратегии, а также непередаваемое чувство гордости за опекаемую нацию, когда та, после череды побед и поражений, таки завоевывает весь мир.

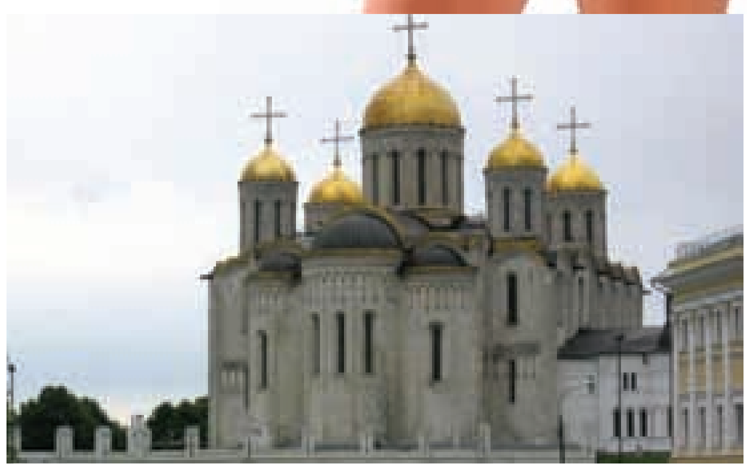
Второе место

Корпус с росписью «под хохлому» для компьютера

Сочный красный, глубокий черный и блестящий золотой – эти цвета придают деревянным ложкам и мискам, расписанным «под хохлому», особую нарядность. Как и гжельскую керамику, их охотно предлагают туристам в качестве полезных и симпатичных сувениров. Впрочем, разделочные доски и прочая утварь – слишком прозаичный подарок; в наши дни куда актуальней смотрятся корпуса компьютеров с раскраской, позаимствованной у изделий народных промыслов!



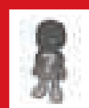




Третье место

Тур по Золотому Кольцу России

Владимир, Суздаль, Кострома, Ярославль, Сергиев Посад – древние города Центральной России. Для кого-то они – дом родной, а кто-то знает о них лишь понаслышке, благодаря телерепортажам, книгам и фотографиям. Но все же, как гласит пословица, один раз увидеть куда лучше, чем сто раз услышать. А увидев, заодно освежить в памяти события древнерусской истории, чтобы все художественные преувеличения в игровых проектах моментально отличать от достоверных сведений.



Автор:
Светлана Тарасова

8 СПОСОБОВ встретить Новый год

Для истинного геймера игра – точка отсчета, символ веры, поведенческий фундамент. Можно как угодно подходить к понятию вкуса и стиля, но стоит заговорить о какой-нибудь культовой игрушке, как радостно и дружно закивают головами люди разных возрастов и профессий, которые в иных обстоятельствах и руки бы друг другу не подали. То же и с Новым годом. Можно кривить нос и не верить в Деда Мороза, но подарки получать, как ни крути, рады все, а селедку под шубой, шампанское и мандарины любят даже те, кто проводит большую часть времени в виртуальной реальности. Новый год – благодатный повод стереть грань между праздником и буднями, чудом и обыденностью. Просто повернуть голову и увидеть старое «как встретишь» в новом ракурсе. А «новое» – это чаще всего то, что мы не замечали у себя под носом, как раз та самая «точка отсчета». Игра.



1

«Весело-весело!»

Жанр: role-playing.MMO.modern

Если вам захотелось людного, шумного, толкающегося и запоминающегося хотя бы на пару недель праздника – айда в Москву, во вселенную оригинальной MMORPG «Весело-весело»!

На просторах Красной площади и граничащих с нею улиц игрокам предстоит объединить усилия: с воодушевлением просматривать видеозапись поздравления Хозяина Кремля, ликовать во время боя курантов и протаптывать дорожки от лобного места до мавзолея – в общем, проникнуться неповторимым духом праздника.

«Весело-весело!» отличается поистине уникальным геймплеем. Снаряжая персонажа на вылазку, отнеситесь к выбору экипировки с особенной тщательностью: залогом успеха станут паспорт, кошелек и мобильный телефон, с помощью которого герой сможет поздравить тех, кто поленился приобрести аккаунт.

Коллекционное издание кремлевской MMORPG обойдется всем желающим в символичные 2008 рублей. Помимо конькобежных массовых увеселений в комплекте идет билет на премьеру «Иронии судьбы 2» работы маэстро Бекмамбетова, бокал шампанского и оглушительный салют. Стандартная версия включает в себя пешую прогулку по центру города в компании друзей, а стоимость ее зависит от объема употребленных горячительных напитков, активности пользователя и скорости реагирования NPC – стражей порядка.

Внимание: игра нуждается в транспортном дополнении!



2

«А что под елкой?»

Жанр: role-playing.PC-style

Ролевой хит «А что под елкой?» предлагает игрокам перевоплотиться в хрестоматийные образы Деда Мороза или же его знаменитой внучки Снегурочки (выбор основного персонажа определяется личными предпочтениями игрока), которые в новогоднюю ночь отправятся с поздравлениями к родным и близким. Инновационная ролевая система N.E.W.Y.E.A.R. предлагает определить важнейшие параметры героя – его морозоустойчивость, выносливость, ловкость, грузоподъемность и восприимчивость к прочитанным стихам. Кроме того, для героя можно выбрать фасон и цвет одежды, а также модель бороды или прически. Разработчики предусмотрели два основных варианта прохождения. Направившись по светлому пути, Дед Мороз и Снегурочка обойдут, как минимум, пять локаций – квартиры родственников и друзей, чтобы вручить им специально подготовленные подарки. Став на темную сторону, компаньоны выполнят другую миссию – похитить как можно больше подарков из-под елок вышеозначенных лиц и, аккуратно сложив их в мешок, к утру донести до дома. В конце прохождения герои столкнутся лицом к лицу с главным боссом – демоническим иноземным посланцем по прозвищу Shadow Santa Claus, цель которого – навязать свои малоприятные традиции по раздаче или похищению подарков.





3

«Snowfight. Ночь в снегах»

Жанр: shooter.first-person.modern

Цивилизация в опасности – планету наводнили иноземные захватчики, цель которых – захватить снежный бастион, последний оплот и надежду человечества. Коалиция нуждается в храбрых бойцах. Только один герой сумеет отстоять снежную твердыню и спасти мир! Действие ураганного шутера от первого лица «Snowfight. Ночь в снегах» разворачивается в канун Нового года. Выйдя на улицу после праздничного застолья, герой неожиданно обнаруживает, что снежная крепость, возведенная невероятными усилиями его отца и племянника, подверглась вероломному нападению нетрезвых гостей соседа, прибывших из дальней галактики. Враги, к которым присоединяется злобная собака-мутант, не в состоянии разобрать человеческую речь и к тому же располагают внушительным арсеналом фейерверков. Задача героя – налепить максимальное количество снарядов из снега и метать их в неприятелей до тех пор, пока те не сбегут с поля боя. В Snowfight предполагаются несколько режимов прохождения, а потому к герою всегда могут присоединиться один или несколько напарников. Оригинальное оружие удачно дополняется новаторской системой укрытий.



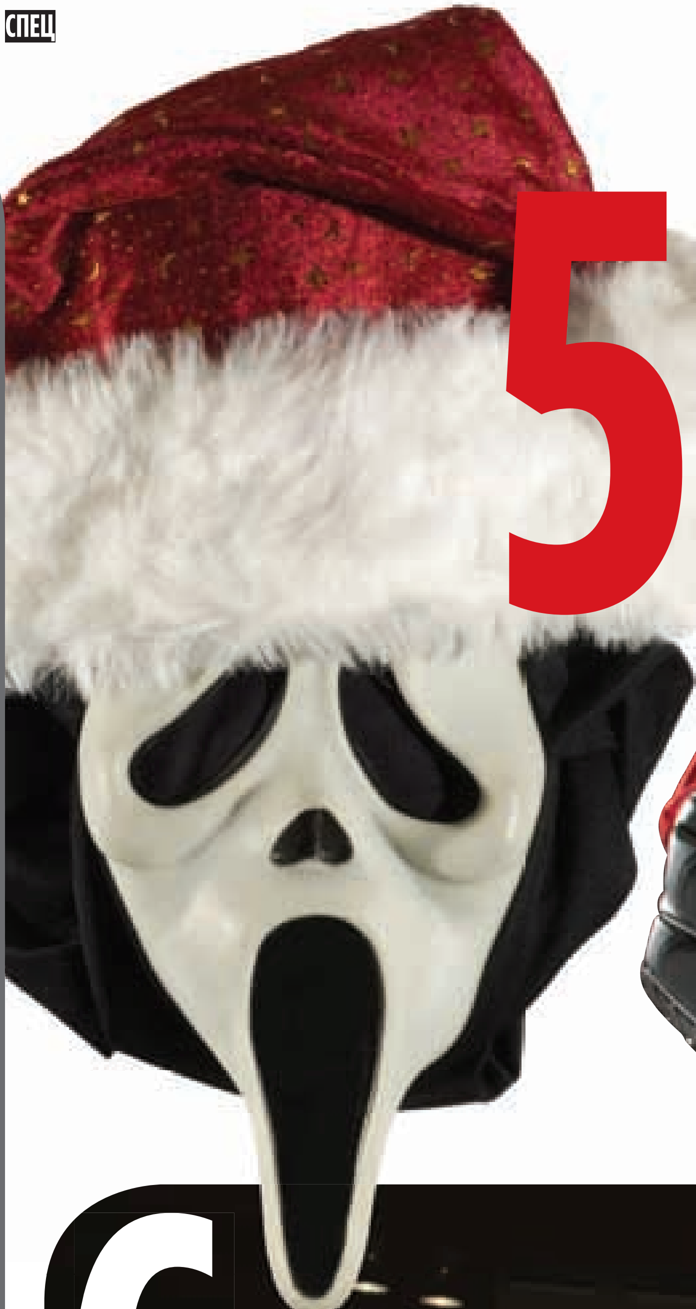
4

«Битва за гостей»

Жанр: strategy.real-time.modern

«Битва за гостей» – новая захватывающая игра, события которой разворачиваются во время новогодней ночи. Игроку предстоит управлять судьбами тех, кого он позвал на вечеринку, и сделать все возможное, чтобы празднование удалось на славу. В ходе игры станет известно, почему действие было перенесено на загородную дачу и куда отправилась часть приглашенных. Также откроется истинная природа устроенного карнавала и другие тайны «Битвы за гостей».
Основа геймплея – вражда двух потенциальных хозяев торжества. Чтобы удержать пальму первенства в захватывающей сюжетной кампании, игроку важно не дать гостям разбежаться раньше вечера следующего дня. Ради этой благой цели ему предстоит захватить все необходимые ресурсы: напитки и продукты питания, транспорт (за исключением электрички), музыкальное сопровождение, телевизор, спортивный инвентарь. Влияя на различные дополнительные параметры (температура воздуха в помещении, интенсивность увеселений, продолжительность бесед), он сможет управлять настроением гостей и задавать траектории их перемещений. Главное – не дать бывшему другу испортить вам гулянку, переманив участников торжества к себе на дискотеку.


ДОПОЛНЕНИЕ РЕВОЛЮЦИОННОГО МАСШТАБА!
SUPREME COMMANDER
Forged Alliance
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
НОВАЯ СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ
БОЛЕЕ 110 НОВЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ
ТАИНСТВЕННАЯ ИНОПЛАНЕТНАЯ РАСА СЕРАФИМ
ВТОРЖЕНИЕ НАЧНЕТСЯ В НОЯБРЕ 2007
PC DVD
THE WAY NVIDIA
Games for Windows
Gas Powered Games
THQ
SUPREMECOMMANDER.COM
©2007 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, GPGnet and Supreme Commander: Forged Alliance are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and the "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Certified on XPS™ 710 and M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru, Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука



5

Silent Trip

Жанр: action-adventure.horror

Замысел леденящей кровь истории о том, как в новогоднюю ночь престарелая пара отправилась в гости к родственникам, родился не случайно. Сперва планировалось, что игра Silent Trip будет представлять собой пошаговую стратегию, в ходе которой два милых старичка благополучно доберутся из пункта А в пункт Б, однако же на деле путешествие обернулось самым настоящим кошмаром. Главные герои, профессор Петров и его жена, решили навестить племянников и покинули родной дом 1 января около часу ночи. В темноте раздавался шум петард и громкие крики подвыпивших прохожих, в которых пожилая чета узнала сантехника Ворюгу и его друга дворника Трупаевского, чей вид было трудно назвать человеческим…
Задача игрока – проявить чудеса героизма и помочь старичкам пешком добраться до охраняемого дома племянников. Во время похода героям предстоит пережить животный ужас и пересечь, как минимум, десять темных дворов, в каждом из которых расположено по пять еще более темных подворотен, а в укромных уголках за мусорными бачками притаились настоящие кровожадные чудовища. В конце каждого уровня путешественников поджидают мини-боссы: водитель Добренький, строитель Рафаилов и другие, весьма неприятные субъекты. Венчает игру наикошмарнейшая миссия – купить тортик в палатке рядом с домом племянников.
Наградой герою станет беспредельная благодарность профессора. По счастливой случайности он знаком с ректором института, где учится храбрец, и заведомо сданная сессия тому уже обеспечена.



6

«Коньки 2008»

Жанр: sports.traditional.skating

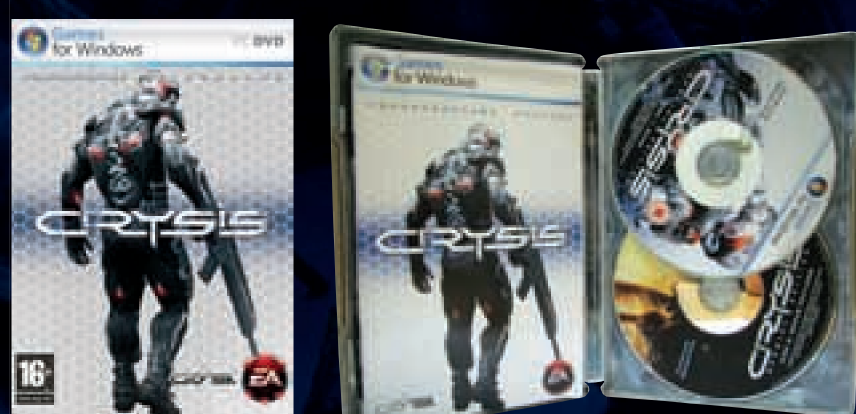
Горечь поражений и сладкий вкус побед остро чувствуются, где бы вы ни находились – на современном стадионе или обыкновенном дворовом катке. Революционный симулятор «Коньки 2008», продолжающий традиции таких хитов, как «Коньки 2007», «Коньки 2006» и «Коньки 2005», предлагает вам перевоплотиться в звезду конькобежного спорта или же устроить незабываемый хоккейный матч – в канун Нового года.
Такого вы еще не испытывали! В лучах софитов вы изящно повторяете па известных фигуристов под выбранную музыку, а за вами наблюдают друзья. Перевоплотившись в строгих и беспристрастных судей, они поставят вам самые высокие оценки, которым позавидует любая звезда.
Альтернативный способ встретить Новый год на катке – принять участие в хоккейном матче, возглавив собственную команду. До мельчайших деталей проработано буквально все: лица хоккеистов, уже отметивших праздник, плавные движения спортсменов, поведение и реплики зрителей. Вы надолго запомните колоссальный шквал эмоций, которые захлестнут вас во время состязания!
Главное – помнить, что теперь шайба ведет себя как настоящая. Благодаря новому физическому движку, все удары в праздничную ночь еще более эффектны и эффективны, а правила игры куда экстремальней, чем в будни.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания Electronic Arts проводят конкурс по игре Crysis.

ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 31 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА.

С приходом Electronic Arts на российский рынок геймеры все чаще получают специальные версии ожидаемых хитов, и долгожданная Crysis – не исключение. В коллекционное издание входят дополнительные материалы о создании игры, саундтрек и шестнадцатистраничный артбук – вот они, плюсы лицензионных версий. Докажите, что вы честный потребитель и пришлите на ящик crysis@gameland.ru письмо с пометкой «Конкурс Crysis» со своей фотографией на фоне вашей коллекции лицензионных игр.



Три владельца самых больших коллекций получат по коллекционому изданию Crysis и красочный плакат!

Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.



«Любовь под пальмой»

Жанр: action.third-person

7

Яркий экшн со знаковым названием «Любовь под пальмой» удивит не только роскошными пейзажами Юго-Восточной Азии, теплыми водами океана, экзотической кухней, неслыханной для новогодней ночи температурой воздуха – 25 градусов, но и интригующим сюжетом. Главный герой – бесстрашный искатель приключений и новых ощущений, который покупает «горящую» путевку, чтобы полностью отрешиться от надоевшей реальности. Обыкновенный пляжный отдых – не для него, а потому весьма скоро он оказывается в эпицентре драматических событий. За первый же просчет туристу придется платить не испорченным отдыхом, а собственной жизнью.

В отеле герой знакомится с очаровательной аборигенкой. Та за новогодним бокалом вина рассказывает ему о древнем артефакте исчезнувших цивилизаций, на который наложено смертельное проклятье. Проснувшись наутро, герой обнаруживает, что девушка таинственно исчезла, а мини-бар полностью опустошен. Он бесстрашно отправляется на пляж соседнего отеля... Что ждет его на тернистом пути? Отыщет ли он свою любовь и осуществит ли предначертанное? Как завершится история, зависит только от игрока.



«Начало большой дружбы»

Жанр: не определен

Новый год в давно знакомой, но интересной компании – что может быть привычнее и одновременно необычнее, спокойнее и содержательнее? Если вы так считаете, «Начало большой дружбы» – это ваш выбор.

Действие игры разворачивается в гостях у лучшего друга героя. Он только что расстался со своей девушкой, а потому с нетерпением ждет, какие свободные представительницы прекрасного пола волею судеб станут его сегодняшними гостьями.

К 22.00 собирается шумная компания. Кто-то примеряет на себя роль ди-джея, кто-то танцует, кто-то болтает, кто-то осторожно накладывает салатик… Звучат дежурные, но почему-то от этого не менее приятные тосты: мол, как все-таки здорово, что все мы, и именно здесь, и сегодня. И хорошо, что молоды, свободны и вообще вся жизнь впереди. И как приятно, что добрались, собрались, без эксцессов и происшествий, пообщаться, поговорить о том, что нам действительно важно, что нам не безразлично, перемыть косточки старым врагам, познакомиться с друзьями друзей…

«Знакомьтесь, это Оля. А это Степан». – «Привет!» – «Привет!» Вот они, настоящие серьезные отношения, которые рождаются буквально на наших глазах…

А через пять минут он задает роковой вопрос: «А ты в игры играешь?»

Неловкая пауза. Дурак, разве девушек такими вопросами охмуряют?..

- «Не поверишь…» – Да нет, поверим, давай уж, скажи ему, что ты о нем и его вопросах думаешь. – «Играю».

Наверное, это самый новогодний сценарий. Только вот жанр «проекта» определить весьма трудно. Все же зависит от того, как посмотреть.





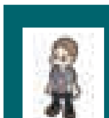
© 2007 10TACLE STUDIOS AG. Developed by Deck13 Interactive GmbH. All rights reserved. All further registered trademarks are the property of their respective owners. © 2007 "Плэй Тен Интерактив". Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com. © 2007 "Руссобит-Паблишинг". Все права защищены. www.russobit-m.ru. 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



Путеводитель по покупкам в онлайне

В Интернете, как известно, можно найти если не все, то почти все. В частности – то, чего в оффлайне днем с огнем не сыщешь – как, например, какой-нибудь игровой мерчандайз. Тем, кто только собирается открыть для себя все прелести онлайн-шоппинга, и посвящается эта статья.





Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



Злачные места

http://www.amazon.com – книги, музыка, фильмы
http://www.play-asia.com – игры и сопутствующие товары
http://www.hlj.com – фигурки персонажей аниме и игр
http://www.animecastle.com – различный мерчандайз
http://www.yesasia.com – игры и сопутствующие товары
http://www.cdjapan.co.jp – саундтреки и фигурки

Первые шаги

Главная замена кошельку в Сети – пластиковая карточка. Обычно ее называют кредитной, хотя на деле она может быть и дебитной: сколько денег положите на такую, столько и потратите, без всякого права «уйти в минус». Чтобы ее получить, необходимо завести счет в банке – карточка станет посредником между вашим счетом (к которому она будет привязана) и платёжными системами.

Стоит помнить, что виртуальные магазины крайне неохотно принимают самые «дешевые» кредитки (например, Visa Electron). Наилучшим вариантом для тех, кто открывает счет именно ради онлайн-шоппинга, является карта MasterCard Virtual: она пригодится лишь в Интернете, зато ежегодное обслуживание стоит сущие копейки.

На карточке написаны срок действия, номер и верификационный код, а также ваши имя и фамилия. Это – вся информация, нужная для оплаты покупок.

Покупка и доставка

Подчеркнём сразу: разнообразную экзотику, вроде альбомов с иллюстрациями к любимой игре, конечно, можно найти и в рунете. И купить или за наличку курьеру, или за Webmoney, или наложенным платежом, и совсем не заморачиваться с карточкой. Но отечественные ресурсы зачастую не работают напрямую с производителями, а перепродают купленное за рубежом. И значит, неизбежно «подрастают» цены, а ассортимент сужается. Исключений, когда магазин выступает местным партнером заморского торговца и за счет этого обходится без накруток, крайне мало.

Многие скупщики охотно привезут вожделенное добро «под заказ», а служба pregrad.net и вовсе специализируется на посреднических услугах, но за труды им всем, опять же, придется отчислить вознаграждение.

Допустим, вы решили обойтись без посредников. Куда податься? Во врезке вы отыщете список онлайн-магазинов, которые мы рекомендуем для посещения. Механизм шоппинга прост до безумия – находим товар, добавляем его в корзину, по завершении «прогулки» по магазину жмём checkout, вводим адрес (транслитом), выбираем подходящий способ доставки (о них – чуть ниже), затем вписываем данные своей









Amazon

Amazon.com, крупнейший интернет-магазин в мире, из всего обширного ассортимента готов возить в Россию лишь книги, музыку да фильмы. Более того, обратите внимание: если единственный предлагаемый вариант покупки – «Used & new», приобрести такую вещь вы не сможете. Причина проста – подержанные товары распродают простые люди, используя при этом Amazon как посредника. Магазин же, в свою очередь, запрещает сбыт товаров «с рук» во все страны, за исключением ряда «доверенных». Поэтому россиянам подходит исключительно вариант «Buy new» с ценой от самого «Амазона».



карточки и подтверждаем заказ. Вуаля! Деньги списываются тут же, заказ обычно обрабатывается в течение дня-двух, а вот сколько времени он проведет в пути – вопрос открытый.
Способы доставки сводятся к трем основным. Первый – обычная авиапочта (International Air Mail). В страну посылки прибывают достаточно быстро (несмотря на невысокую цену перевозки), но до адресата добираются уже не так проворно: срок ожидания составляет от двух недель до двух месяцев. Если, конечно, вообще добираются – пользуясь случаем, передаю привет гарнитуре для Xbox 360, заказанной с Play-Asia. Заказ не размером с компакт-диск и в почтовый ящик не умещается? Тогда вы получите извещение о том, что вас ждут в местном почтовом отделении и с удовольствием отдадут посылку, если вы не забудете захватить паспорт. Непредвиденные обстоятельства мешают примчаться за законной покупкой в тот же день? Посылки хранятся на почте месяц. Через две недели после отправки первого извещения служащие высылают вам второе, и, если вы не заберете свое сокровище на следующий день, начисляют штраф за каждый день хранения. А когда пройдет месяц, посылка отправится обратно к продавцу.
Вдобавок Почта России доставит вам заказы, отправленные с помощью государственных почтовых служб других стран: американской USPS, немецкой Deutsche Post, британской Royal Mail и т.д.
Второй вариант – курьерская доставка с помощью службы EMS, которая обладает статусом почтового перевозчика. Её услуги стоят приличных денег, зато перемещения посылки можно отслеживать на сайте emspost.ru и курьеры привезут ее вам по пункту назначения. Наконец, скорость доставки впечатляет – всего 4-5 рабочих дней! Впрочем, нельзя не отметить почти двухнедельную задержку на таможне посылок, шедших через EMS в начале октября; если подобные задержки станут систематическими, EMS лишится одного из главных козырей. Да и с получением посылок не все всегда гладко: по правилам EMS, курьеры не обязаны созваниваться с вами и договариваться о сроках доставки. Разминувшись с получателем, они оставляют извещение с телефоном, по которому предлагается согласовать повторную доставку. Впрочем, на моей памяти был случай, когда курьер, не дождавшись звонка, повез повторно посылку на следующий же день.
Поскольку отправления, приходящие через EMS, считаются за почтовые, на них распространяется действие пункта 1 статьи 295 Таможенного Кодекса РФ: «Таможенные пошлины, налоги в отношении товаров, пересылаемых в международных почтовых отправлениях, не уплачиваются, если стоимость таких товаров, пересылаемых в течение одной недели в адрес одного получателя, не превышает 10 тыс. рублей». Для компаний-грузоперевозчиков, к которым относятся альтернативные курьерские службы (FedEx, DHL), лимит на стоимость покупки составляет вдвое меньше, 5 тыс. рублей. Пошлину не придется платить и в том случае, если вам высылают подарок или подержанную вещь. Комиссионные магазины делают соответствующую пометку в описи и без напоминаний; а вот ваши заокеанские друзья или частные онлайн-торговцы (к примеру, с eBay.com) не всегда в курсе правил – обязательно предупредите их.
Если же ограничение превышено, вам предстоит знакомство с таможней и уплата пошлин (подробнее о них – во врезке).
Некоторые недобросовестные граждане всеми правдами и неправдами уламывают продавцов указывать в описи заниженную стоимость товаров, чтобы уложиться в лимит. А добросовестные магазины, вроде того же Amazon.com, демонстрируют

Личный опыт

Решил я как-то заказать на eBay коврик для Pump It Up. Нашел недорогой лот, доставка – Worldwide, ставки никто не делает. Сделал ставку, выиграл. Ввожу свой адрес, подтверждаю – отказ. Дескать, страна плохая. Перечитал огромное описание лота, увидел маленькую незаметную ссылочку на сайт продавца, где указывались страны, куда он не отправляет товары, – в их число затесалась Россия. Я не растерялся – Украины в списке не было, а коврик отлично подходил в качестве подарка товарищу. Попытки заменить адрес на украинский успехом не увенчались. Написал письмо продавцу: готов купить, но адрес не меняется почему-то. Тот отвечает: «Сообщите адрес, мы все вышлем, только не забывайте, что страна в адресе доставки и адресе платежа должна совпадать». Естественно, идея с подарком накрылась, и через месяц после «выигрыша» лота я получил Unpaid Item Strike – метку о неплатеже. И чуть было не лишился аккаунта за нарушение правил eBay. Я подал на апелляцию – описал службе поддержки eBay ситуацию, подчеркнув, что моя российская карта абсолютно легитимна, и нигде в описании лота не указано, что ей нельзя оплатить товар, который впоследствии будет выслан в иную страну. «Верхи» рассмотрели жалобу и сняли-таки метку о неплатеже – так что ныне мой аккаунт чист перед законом. А коврик я таки купил месяцем позже у другого продавца. Но это уже совсем другая история.









непреклонность и не идут на поводу у странных русских клиентов. Заниженная стоимость запросто может обернуться против самого заказчика: если сотруднику таможни покажется, что вы сжульничали, он сам оценит содержимое посылки, и уж тут-то скидок не ждите.

Помните, что менять содержимое покупательской «корзины» и выбирать способ доставки можно сколько угодно, пока вы не нажмете на кнопку подтверждения заказа.

Интернет-аукцион eBay

При всем разнообразии и надежности магазинов всегда найдутся такие вещи, которые нигде, кроме как на барахолке, не отыскать. Да и сэкономить, купив за бесценок б/у товар, мало кто откажется. Такой интернет-барахолкой давно уже является сайт ebay.com, хотя доступ к нему россияне получили лишь недавно. Почему? Все дело в платежной системе PayPal, без использования которой на eBay невозможно приобрести практически ничего.
Причина проста: PayPal создан как раз, чтобы позволить частным лицам свободно перечислять друг другу деньги. Регистрируясь на paypal.com (кстати, обратите внимание, телефон необходимо записывать вместе с кодом города), вы указываете там данные своей карточки, и затем те средства, что вы перечислите через PayPal, будут списываться прямо с неё. Предварительно, впрочем, нужно пройти процедуру верификации. PayPal спишет с вашего счета $1.95; от вас же требуется взять выписку со счета (обычно банки предоставляют онлайн-доступ к счету), найти там строчку, посвященную транзакции, а в этой строчке – четырехзначный код, который и «скармливается» PayPal для подтверждения аккаунта. Строчка выглядит примерно так: XXXXPAYPAL – *EXPUSE; цифры, которые в ней приведены вместо XXXX и есть искомый код.
После верификации PayPal вас больше тревожить не должен; все платежи оформляются автоматически. Стоит отметить, что аккаунт сгодится только для покупки товаров. Стать продавцом не удастся: принимать деньги на PayPal-кошелек россиянам не разрешено.
Итак, eBay! Поиск по названию игры обычно выдает ссылки как на саму игру (и подержанные копии, и новые запечатанные), так и на популярные на Западе книжки с советами по прохождению (Strategy Guide), саундтреки, альбомы с иллюстрациями, фигурки, додзинси (фэнские комиксы) и всевозможный мерчандайз. Глаза разбегаются! Но сразу пускаться во все тяжкие не стоит: очень многие лоты в Россию попросту не доставят. Взгляните на колонку Shipping, где указывается стоимость пересылки, – по умолчанию страной назначения там указаны США. Измените на Russian Federation – и сразу увидите, как у многих лотов появится значение Shipping – Not Specified. А это значит, что не видеть нам их как своих ушей. Как вариант, продавец может изложить условия доставки в описании лота (впрочем, описание стоит прочесть в любом случае, чтобы не напороться на неприятные сюрпризы после покупки).
Но, предположим, нашелся-таки интересующий вас лот с Worldwide-доставкой. Как убедиться, что продавец вас не обманет? Стопроцентной гарантии, конечно, никто дать не может, но всегда можно посмотреть на репутацию продавца – число рядом с его юзернеймом. Если у торговца с десяток тысяч отзывов, из которых 99% – положительные, он вполне надежен, не так ли?
На что еще нужно обратить внимание? Конечно же, на время до окончания торгов. Это аукцион, и кто не успел, тот опоздал. Как правило, если на лот уже имеются ставки, то после того, как вы сделаете свою, вас обойдут, предложив более высокую цену. Если вы готовы «караулить» лакомый лот и попытаться сделать на него ставку в последнюю секунду – дерзайте: в отличие от, скажем, аукционов на yahoo!, eBay не продляет автоматически сроки торгов, чтобы дать шанс остальным претендентам. Для тех, кому ближе «магазинный» способ покупок с фиксированными ценами, у некоторых лотов предусмотрена опция «Buy it now» – то есть, купить сразу же, на месте, не дожидаясь окончания аукциона.
Самое главное, что нужно помнить: вы – клиент. А клиент всегда прав. Не стесняйтесь выяснять детали у продавцов и договариваться с ними о том, как вам удобно – они, скорее всего, пойдут вам навстречу.
После того как торги завершились в вашу пользу, необходимо оплатить лот и его доставку; на это обычно отводится несколько дней. Ничего проще, чем расчет через PayPal, и придумать нельзя – вам нужно будет всего лишь подтвердить покупку. Затем – ждать. А получив товар, не забыть сделать отметку в репутации продавца – они часто ставят «плюсики» клиентам лишь в обмен на лестные отзывы в свой адрес. СИ









Как рассчитывается таможенная пошлина

Если суммарная оценочная стоимость присланных вам за неделю по почте посылок превышает 10 тыс. рублей, с разницы вам предстоит уплатить пошлину в размере 30%. То есть, если вы превысили лимит на 5 тыс., 30% заплатите именно от этой суммы.

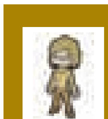
В случае с компаниями-грузоперевозчиками вроде DHL пошлина рассчитывается иначе. Сначала определяется таможенная стоимость посылки (оценочная стоимость + цена доставки). Затем содержимое классифицируется по ТН ВЭД (товарная номенклатура внешнеэкономической деятельности); по ней же высчитывается размер пошлины. Вдобавок вам предстоит уплатить акциз (косвенный налог; также прописан в ТН ВЭД), НДС (налог на добавленную стоимость; сейчас в России он составляет 18%) и сбор за таможенное оформление.

К слову, пластиковые фигурки облагаются пошлиной в размере 20% от таможенной стоимости и свободны от акциза. Впрочем, если докажете, что голопузая Аянами потребовалась вам в образовательных или педагогических целях, пошлину платить не придется. А вот на НДС и сбор все равно придется раскошелиться. Вызволять застрявшие на таможне посылки можно лично (приготовьтесь потратить на хождения по инстанциям не меньше дня) или с помощью все тех же компаний-грузоперевозчиков (правда, уже за дополнительную мзду).









Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ГЛАВНЫЕ КРЫСЫ
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



Некоторым представителям животного мира повезло: все их, красавцев, любят и никто не боится. Даже самая робкая девушка, из числа залезающих на люстру при виде паучка, с радостью возьмет на руки, скажем, кролика. Или морскую свинку. Ведь они такие ми-илые! А вот их тетушку, Серую Крысу, обнимать и прижимать к сердцу навряд ли станет. Но в уютном мирке обиженных людским вниманием тварей некоторые счастливцы раз в дюжину лет становятся всеобщими любимцами. Речь идет, разумеется, о тех везунчиках, что пролезли в восточный гороскоп.

Тетушка Крыса – из их числа. В наступающем году именно ей предстоит определять поведение тех, кто следует восточному календарю. Одна незадача – много ли мы знаем об образе жизни крыс, чтобы ему следовать? За 11 лет, промелькнувших со времени прошлого года Крысы, на ум приходят разве что городские легенды о полуметровых монстрах из подземки да рассуждения работников коммунальных служб об антисанитарии. Дошло уже до того, что некоторые особо впечатлительные девицы в ужасе с воплем: «Крыса!» разбегаются при виде такс. Люди живут с грызунами под одной крышей, но вряд ли представляют, каким образом правильно подражать кумирам этого года.

Гораздо легче в этом отношении геймерам. Перед глазами бывалого игрока столько примеров – бери и пользуйся. Ну а мы напомним вам, на кого стоит обратить внимание, и подскажем, как соответствовать выбранному образу.

На первый взгляд кажется, что крысиное семейство представлено в играх лишь крупными безмозгло-злобными мутантами на роли низкоуровневых монстров. Однако это не совсем так. Да, гигантские крысы встречают игрока буквально в каждой RPG, но ими дело не ограничивается. Спектр ролей гораздо шире. Условно их можно разделить на две категории: эмо-крысы, мечтающие покорить мир, и беззаботные весельчаки.





1. MANY-AS-ONE
Planescape: Torment

Строго говоря, Many-as-One – не крыса. Точнее, гораздо больше чем крыса. Все-как-Один (примерно так переводится его имя) – коллективный разум неисчислимого множества зверьков, наделенных магическими и псионическими талантами. Эти существа и поодиночке запросто помешают Безымянному со товарищи блуждать по подземельям Сигила. А уж вместе они представляют такую угрозу, с которой даже бессмертному герою не справиться. Живет это чудо в катакомбах, на свет не появляется, и только поэтому, наверное, остальные жители Города Дверей могут чувствовать себя в относительной безопасности.

Личность
Все-как-Один – существо более чем загадочное. Умом его, как и многих прочих диковинных персонажей Planescape, как говорится, не понять, аршином общим не измерить.

Характер
Мотивы поступков столь материй (по объему серого вещества в головах) личности – за гранью осмысления. Вместе с тем, повадки у него по-настоящему крысиные: истеричность, паранойя и вечный, непрекращающийся поиск врагов достались Many-as-One от маленьких беспомощных серых предков.
Однако нельзя не отдать дань уважения колоссальным знаниям этого коллективного разума и его огромным, отточенным многолетней практикой возможностям в области колдовства и шпионажа. Да и в бою он – не промах.

Поведение
От великого до смешного Many-as-One продвигается за одну реплику. Крысиная мания величия – страшная вещь, поэтому безопаснее с ее носителем не спорить.

Любимое занятие
Загадочно мерцать из темноты миллиардами красных глазенок. Собственно, в игре он ничем другим и не занимается. Сидит в своем логове и неохотно принимает посетителей. А тех, кто ему противоречить пытается, ликвидирует быстро и незаметно.

Как подражать
Если хотите походить на Many-as-One в каком-то из его аспектов (во всем, пожалуй, не выйдет), вступите в политическую партию и проведите год в активном взаимодействии с однопартийцами. Второй вариант: притвориться прорицателем и принимать посетителей в темной комнате, освещенной лишь светом множества крошечных свечек.
Есть и еще один способ. У коллективного разума был свой глашатай Mantuok, оборотень-«веркрыс» (по аналогии с вервольфом) – подражая ему, станьте PR-менеджером или пресс-секретарем.

2. KEENG RA'AT и BRAIN
Fallout 2

Постапокалиптический мир Fallout богат на бывших лысохвостых. Люди уже давно догадались, что ядерный взрыв переживут без потерь лишь крысы и тараканы, и теперь вовсю эксплуатируют свое открытие.
Больше всего в окрестностях убежища 13 обыкновенных, правда, чрезвычайно агрессивных, серых грызунов. Ничем выдающимся, кроме феноменальной живучести, они не отличаются. Подальше от безопасных подземных пещер можно найти более интересные экземпляры.
На некоторых из них, правда, радиация подействовала не лучшим образом. Гигантский «Крысиный король» Keeng Ra'at из города Кламат хоть и умеет говорить, однако несет, в основном, маловразумительную околесицу о собственном могуществе. Учитывая, что главный герой, скорее всего, убьет самозваного правителя при встрече, высказывания последнего кажутся еще глупее. Да и грамматические конструкции, которые он употребляет, не свидетельствуют о выдающемся интеллекте.
Чего не скажешь о другом представителе племени крыс-гигантов, Мозге (Brain). О степени его развитости красноречиво говорит имя-прозвище, хотя безмерная мания величия роднит его не только с Королем, но и с Many-as-One. Brain обитает в пещерах под городом радиоактивных мутантов, которые служат грызуну, как пророку. План Мозга – захватить мир, ни больше ни меньше (и здесь прослеживаются параллели с персонажем мультфильма Pinky and the Brain). В отдаленной перспективе. В ближайшей он занимается, казалось бы, мирными вещами. Например, ищет способ излечить мутантов-ghoul от последствий облучения.

Личность
Несмотря на различие в умственных способностях, гигантские крысы Fallout едины в безграничном самолюбовании. Только Brain гордится выдающимся умом, а Keeng Ra'at самовлюблен по глупости.

Характер
Этим сходство ограничивается. Brain, если не брать в расчет его идею о господстве, – скорее интеллектуал-философ, который в уединении от мира выдумывает новые теории о том, как этот мир устроен. А Keeng – грубый неотесанный мужлан (крыслан?).

Поведение
И тот, и другой – натуры весьма деятельные. Занятия они находят себе по уму. Если Король тратит силы на истребление всего живого в окрестностях собственного логова, Мозг с помощью подручных реализует завоевательные планы.

Любимое занятие
Завоевывать мир, разумеется!

Как подражать
Хотя у каждого из них можно найти чему поучиться, все же сомневаюсь, что вам захочется разделить судьбу неотесанного Короля. Путь Keeng Ra'at – путь культуриста, объевшегося отупляющих препаратов (в роли которых выступает радиация). Если вас не пугают мегаломаниакальные планы, можете последовать примеру Мозга. Легче всего это будет сделать на базе какой-нибудь международной организации или межгосударственного коллектива ученых, борющегося с мировой проблемой вроде СПИДа. Если у вас уже есть PS3, подключайтесь к Folding@home, программе глобальных вычислений, которые, среди прочего, помогают решить и эту задачу.







3. БИК-14 и БИК-22
«Власть закона», «Полицейские истории»

Идея создания «универсальных солдат» из генетического мусора не нова. Корнями она уходит в средневековую алхимию, некромантию и выведение гомункулов в пробирках. В роли сырья успели перебывать пришельцы, мертвые солдаты, дети-мутанты и, конечно же, звери. Хотя в основном речь идет о выдуманных историях, вымыслы недалеки от истины. Людям свойственно искать рациональное применение «бесполезным», на их взгляд, обитателям Вселенной. Искусственно выведенные, начиненные нейроимплантатами крысы модели БиК как раз и воплощают идею о дешевом убойном средстве. В принципе, это вполне самостоятельные создания, умеющие думать, говорить, делать выбор – именно это позволяет углубить нравственный конфликт ситуации.

Личность
Натура этих мутантов определяется, судя по всему, количеством проведенных над каждым их них операций. Если четырнадцатый – трус-интеллектуал, то двадцать второй, который появляется в дополнении «Полицейские истории», – бесстрашен, туповат и чрезвычайно неуравновешен. Впрочем, грубые, привыкшие к нуару и киберпанку жители будущего привязываются как к домашним животным и к таким смертоносным тварям.

Характер
Взрывной. Что взорвется от него – сам горе-вояка или отряд противника – зависит от вашего умелого управления.

Поведение
Достаточно непредсказуемое. Но если четырнадцатого парализует страх, двадцать второму ярость застилает глаза.

Любимое занятие
Воевать – для этого они и были выведены.

Как подражать
Довольно просто. Если захотите, конечно. Обратитесь в ближайший военкомат, там вам расскажут обо всех нюансах контрактной службы. Если для вас это пройденный этап, поступите на работу в милицию.

4. ROADKILL
Comix Zone

Пронырливый, как... крыса Roadkill действует не сам по себе. Он помогает своему хозяину Скетчу Тёрнеру выбраться из передряги. Как видно по имени, Скетч – художник. Вернее, художник-комиксист. Когда он рисовал очередной шедевр о борьбе супергероев с суперзлодеями, в работу ударила молния. Суперзлодей в результате ожил и забросил художника в его же творение. Впрочем, мистер Тёрнер оказался крепким орешком. Он бы и сам наверняка справился с негодяями, но ручная крыса заметно облегчила задачу. Скетч, видимо, так усердно гладил питомца, что тот накопил заряд статического электричества, неслабо бьющий врагов. А дамы-злоумышленницы разбегаются при одном виде хвостатого грызуна, будь они хоть трижды каратистки. Кроме того, Roadkill умеет переключать рычаги и искать спрятанные предметы в труднодоступных местах. Быть маленьким иногда тоже полезно.

Личность
Главная черта Roadkill, пожалуй, скромность. Он не претендует на место большее, чем один из предметов инвентаря, появляется из-за пазухи героя только по его сигналу и послушно возвращается обратно.

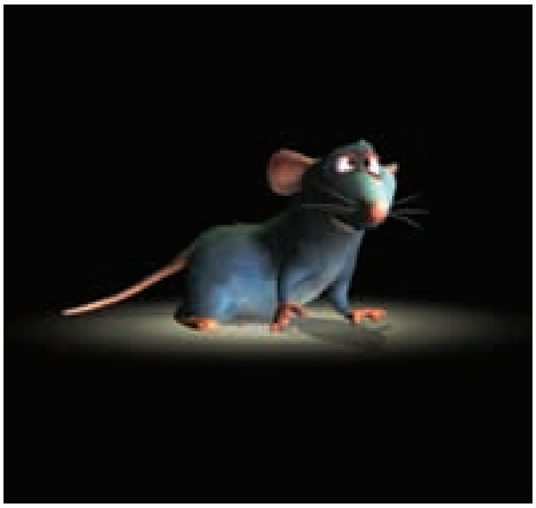
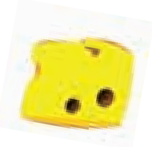
Характер
Преданность – еще одно свойство ручной крысы Скетча. В отличие от многих других героев сегодняшнего рассказа, никаких злодейств против людей этот домашний любимец не замышляет.

Поведение
Во всем главное – умеренность, активность лучше проявлять весьма осторожно. Примерно таким правилом руководствуется Roadkill, которого нельзя не уважать за осмотрительность.

Любимое занятие
Сидеть за пазухой у хозяина.

Как подражать
Если у вас нет любящего и заботливого хозяина-культуриста, не высовывайтесь весь год без должного на то повода. А чтобы увеличить электрический потенциал, носите одежду из синтетических тканей.



5. РЕМИ
«Рататуй»

Этот крысенок пришел к нам из мультипликации. Ведет его по жизни одна, но пламенная страсть – желание стать идеальным поваром. Серьезного игрока может отпугнуть общий радужный настрой приключений Реми. Но не стоит раньше времени сбрасывать со счетов его полезный опыт. В конце концов, каждому из нас нужно какое-то хобби или иной способ отвлечься от серьезных дел. Удивите близких экзотическим блюдом под Новый год! А потом расскажите, что узнали рецепт в компьютерной игре. Год спокойного геймерства вам обеспечен: противникам игр из числа домашних будет не до вас – они сами отправятся покорять виртуальные миры в поисках новых рецептов...

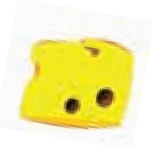
Личность
Живчик. Там, где повар не пройдет и официантка не промчится, Реми на брюхе проползет и ничего с ним не случится.

Характер
Оптимист Реми воплощает обратную сторону крысиной суетливости – деятельность и целеустремленность.

Поведение
Как любой герой платформера, необычайно упорен в достижении цели. Постоянно стремится вперед, несмотря на препятствия. Не ленится повторять пройденный путь в случае неудачи.

Любимое занятие
Готовить. И, разумеется, бежать вперед.

Как подражать
Научитесь стряпать. Попросите любимую девушку/бабушку/тетушку преподать вам азы мастерства: и вам полезно, и им приятно. Запишитесь на курсы поваров, сомелье и обязательно на бизнес-курсы. Не забудьте про спортзал! Он придаст вам сил в освоении кулинарной профессии, чтобы вы, в конце концов, смогли стать шеф-поваром и хозяином ресторана.

6. JIMMY «TWO TEETH»
Sam & Max

Джимми все никак не договорится с Сэмом и Максом насчет того, кто на самом деле законный обитатель офиса «Внештатной полиции», а кто – животные-паразиты, захватившие помещение. Он называет себя бизнесменом, а окружающие полагают, что он – обыкновенный мелкий мошенник. Но лезть к нему в норку, чтобы выяснить правду, никто не решается. Неизвестно, сколько там крыс на самом деле.

Личность
Хотя дела его темны, на внешнем облике это не сказывается. Впрочем, то же самое можно сказать о внешности любого соседа Сэма и Макса. Хорошо жить в дизайнерском мире, где воистину «не бывает некрасивых людей». И зверей.

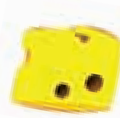
Характер
Если существует середина между понятиями «оптимист» и «пофигист», именно там находится Джимми. За него остается только порадоваться – несомненно, в наступающем году (равно как и во всех прочих) дельцы подобного толка продолжат преуспевать.

Поведение
Джимми старается не ввязываться в проблемы Сэма и Макса. Он постоянно где-то рядом, но что у него на уме – никогда не скажет.

Любимое занятие
В свободное от бизнеса время Джимми любит баловаться со спичками и бензином. Может быть, в добровольные пожарные он и не вышел ростом, но есть подозрение, что туда его не взяли совсем по другой причине. Пожарные тушат, а не зажигают. Хотя, поскольку дом до сих пор не сгорел, назвать зубастого в полной мере пироманьяком не получается.

Как подражать
Может быть, пример Джимми убедит вас, наконец, открыть собственное дело. Только не стоит торговать фейерверками.








7. NICK & FETCHER
«Побег из курятника»

Еще одни представители племени беззастенчивых дельцов, и еще одна пара «глупый-умный». Как и Реми, сбежали к нам из мультипликации. Ник – тот, что пониже и посмекалистей, Фетчер – долговязый растяпа. В отличие от Джимми не скрывают, каким способом проворачивают дела. Как правило, все ограничивается похищением различных предметов из дома семьи Твиди, владельцев куриной фермы-концлагеря.

Личность
Простоватый хитрован Ник способен поверить, что петухи тоже несут яйца, и достать пару предметов в кредит за это мифическое благо. Его недалекий спутник Фетчер выполняет указания «босса», порой не понимая всей глубины его «маркетинговых» замыслов.

Характер
Собираются беззастенчиво нажиться на рвущихся к свободе курах. Куриную борьбу не понимают и не принимают, однако готовы поддаться всеобщему романтически-патриотическому порыву.

Поведение
Если хотите узнать, как выглядят и ведут себя настоящие кокни – обратите внимание на Ника и Фетчера.

Любимое занятие
Выменивать на куриные яйца всякую бесполезную, на их взгляд, чепуху.

Как подражать
Если история Джимми вас до сих пор не подтолкнула к открытию собственного дела, может быть, опыт Ника поможет. Коли вам страшно и вы боитесь не справиться, позовите в помощники кого-нибудь из своих флегматичных знакомых.



8. ТЕТУШКА КРЫСА
«Три маленькие белые мышки: визит морской Крысы»

Единственная дама в сегодняшней теплой компании. Между тем род занятий этой почтенной матроны – отнюдь не ведение домашнего хозяйства, как можно было бы ожидать. Тетушка командует собственным кораблем, на котором отважно бороздит моря и океаны.

Личность
Большую часть жизни тетушка Крыса провела в путешествиях и скитаниях по неизведанным землям. Это, несомненно, закалило ее характер, однако не добавило ясности в биографию. Где, как и с кем прошло это время, можно узнать лишь по страшным легендам, которые ветер иногда доносит до скромного мышиного семейства из Волшебного леса. А потом, в один прекрасный день, ветры приводят в лесную бухту и потрепанный бурями корабль тетушки.

Характер
Настоящая корабельная крыса: гордая, отважная и бесстрашная. Курит трубку. В дом мамы-мыши приезжает отдохнуть и обрести душевный покой после долгих странствий.

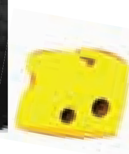
Поведение
Игры о маленьких мышках задуманы как трилогия, и в первой части тетушка Крыса появляется весьма ненадолго. Как она поведет себя в новом доме, выяснится во второй части сериала, готовящейся к выходу.

Любимое занятие
Бороздить моря.

Как подражать
Если у вас нет собственной яхты, попробуйте устроиться матросом на чужую. Проявите свойственную тетушке отвагу и бесстрашие, и удивительные приключения не заставят себя ждать. А когда вы доблестно победите злодеев, наградой станет должность капитана корабля.









9. ROLAND
Roland's Rat Race

Крыс Роланд, также известный как Роланд Рэт Суперстар, в восьмидесятые годы прошлого века был популярным телеведущим. Появившись на заштатном британском канале TV-am, Роланд увеличил его аудиторию в 18 раз, а вскоре переехал на BBC, где вёл собственное ток-шоу и разные другие передачи. Кроме того, Роланд записал несколько музыкальных альбомов, а однажды даже сыграл Шерлока Холмса.
К сожалению, игра Roland's Rat Race посвящена телевизионной и музыкальной карьере Роланда лишь косвенно: в ней герой должен собрать в родной канализации кусочки волшебной двери, чтобы вовремя попасть на своё шоу. Противостоят ему злобные... сапоги, а отбивается он от них клеевой пушкой.

Личность
Роланд обаятелен, общителен и обладает настоящим британским чувством юмора. Любит путешествовать как по Англии, так и за её пределами.

Характер
Склонен к самолюбованию и любит подтрунивать над другими. Однако когда прохаживаются на его счёт, часто принимает это близко к сердцу.

Поведение
Этакий англо-крысиный вариант Николая Фоменко. Не поймёшь, то ли он действительно зазнавшаяся суперзвезда, то ли просто всё время «в образе».

Любимое занятие
Читать письма поклонников и пересматривать записи своих передач.

Как подражать
Остерегайтесь сапог, особенно разгуливающих самостоятельно, и держите клей сухим... то есть сырым... в общем, готовым к употреблению. Запишитесь в школу телеведущих. Если сразу не возьмут, попробуйте для начала вступить в команду КВН. Помните, главное – не быть красивым и обладать правильным произношением, а не бояться камеры и не лезть за словом в карман. И почаще повторять «Йе-е!» с придыханием. Тогда и про вас в конце концов сделают игру.

10. PETER
Peter Pack Rat

Древесные крысы (именно их по-английски называют pack rat) известны любовью к собиранию всякого хлама – из него они строят гнёзда. Неудивительно, что словосочетание pack rat стало также нарицательным именем для людей-барахольщиков, которые тащат домой всякие ненужные предметы и ни за что не хотят с ними расставаться. Таков и Питер, постоянно бегущий навстречу опасности, чтобы добыть очередной предмет для своей «коллекции», будь то бутылка, ржавый зонтик или совсем ещё новый мячик. Хотя, если взглянуть с другой стороны, его хобби можно назвать «экологическим туризмом».

Личность
Подобно Плюшкину, Питер всё тащит в дом. Вот только дом-то каждый раз новый – то Питер живёт на свалке, то в канализации, а то вовсе даже на природе, на дереве. Собрав весь хлам в одном месте, Питер сразу отправляется в другое, забросив старую «коллекцию».

Характер
Настойчивый. Обронив вещицу, не успокоится, пока не подберёт её снова. Заботится об окружающей среде и не любит подолгу засиживаться на одном месте.

Поведение
Наш герой – не пассивный скряга. Питер вполне способен пожертвовать некоторыми менее ценными запасами, чтобы засветить в лоб какой-нибудь птичке, а потом ещё и прокатиться на ней, пока она приходит в себя.

Любимое занятие
Собирать хлам.

Как подражать
Бессистемно складировать в доме что попало не советуем. Лучше выберите подходящую тематику и станьте коллекционером. Не ленитесь выходить на субботники. Можете также заняться домашним ремонтом, но учтите – игра про Питера очень наглядно показывает, что для этого требуется немало времени и усилий!

Что делать, если никого из сегодняшних гостей вы не сочли достойным образцом для подражания? Ну уж во всяком случае не отчаиваться, это точно. Возможно, за нашим пространным рассказом вы и забыли, что у вас всегда есть шанс. Быть собой, остаться человеком – не такая плохая альтернатива, вам не кажется?

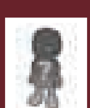




«Ведьмак» Анджея Сапковского

Он вскочил, молниеносно подстраивая ритм движений к скорости полета чудища, сделал три шага вперед, вольт и полуоборот, и сразу же после этого быстрый, как мысль, удар. Острие не встретило сопротивления. Почти не встретило. Он услышал вопль, но на этот раз, вопль боли, вызванной прикосновением серебра.

А. Сапковский. «Последнее желание»



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

Кто такой Геральт?

На вопрос, почему главным героем игры они выбрали именно Геральта, польские разработчики без колебаний ответили следующее: «Потому что невероятно сложно представить кого-то другого, кого-то лучшего, чем он, на это место. Геральт – один из самых проработанных фэнтезийных героев за всю историю художественной литературы. Очень характерный, глубокий и... человечный. Тем более, большинству фанатов хотелось знать продолжение истории». Поляки совсем не лукавят. Немногие персонажи могут поспорить по проработанности с созданным Сапковским образом. И если в Восточной Европе и у нас в России «Ведьмака» знают и ценят многие любители фэнтези, на Западе и – особенно в США – Геральту еще только предстоит завоевать внимание избалованной аудитории. Сюжет игры начинается спустя пять лет после окончания книжной саги. За его основу ответственны Яцек Комуда и Мацей Юревич – польские писатели, также известные как авторы настольной ролевой системы под названием «Дикие Равнины» («The Wild Planes»). Анджей Сапковский консультировал их, редактировал сюжет, давал советы и одобрил финальную версию сценария.

Геральт

Его дом – крепость Каэр Морхен, обиталище Ведьмаков. Он прошел испытание травами, перенес мутацию, после которой его волосы стали белыми, раны заживают как на собаке, а глаза видят даже в кромешной темноте. Его движения стремительны, отработаны до совершенства. Имя ему Геральт, он мастер меча и мэтр волшебства, убивающий чудовищ, которые нарушают покой людей... С собой он носит окованный сундучок, в котором тесно стоят флакончики из темного стекла. Это снадобья, с их помощью ведьмак получает нечеловеческие возможности или же лечит полученные в бою раны. Сделаны они из разных трав: красавки, очанки, чемерицы, молочая, дурмана, каждый эликсир – смертельный яд, но Геральт приучен к таким смесям с детства. После прочтения формулы и принятия зелья слух ведьмака обостряется, реакция становится молниеносной, сила ударов возрастает. Кроме того, он обучен нескольким простым заклинаниям-«знакам»: поджигание, телекинетический импульс, отшвыривающий врага, и т.п.

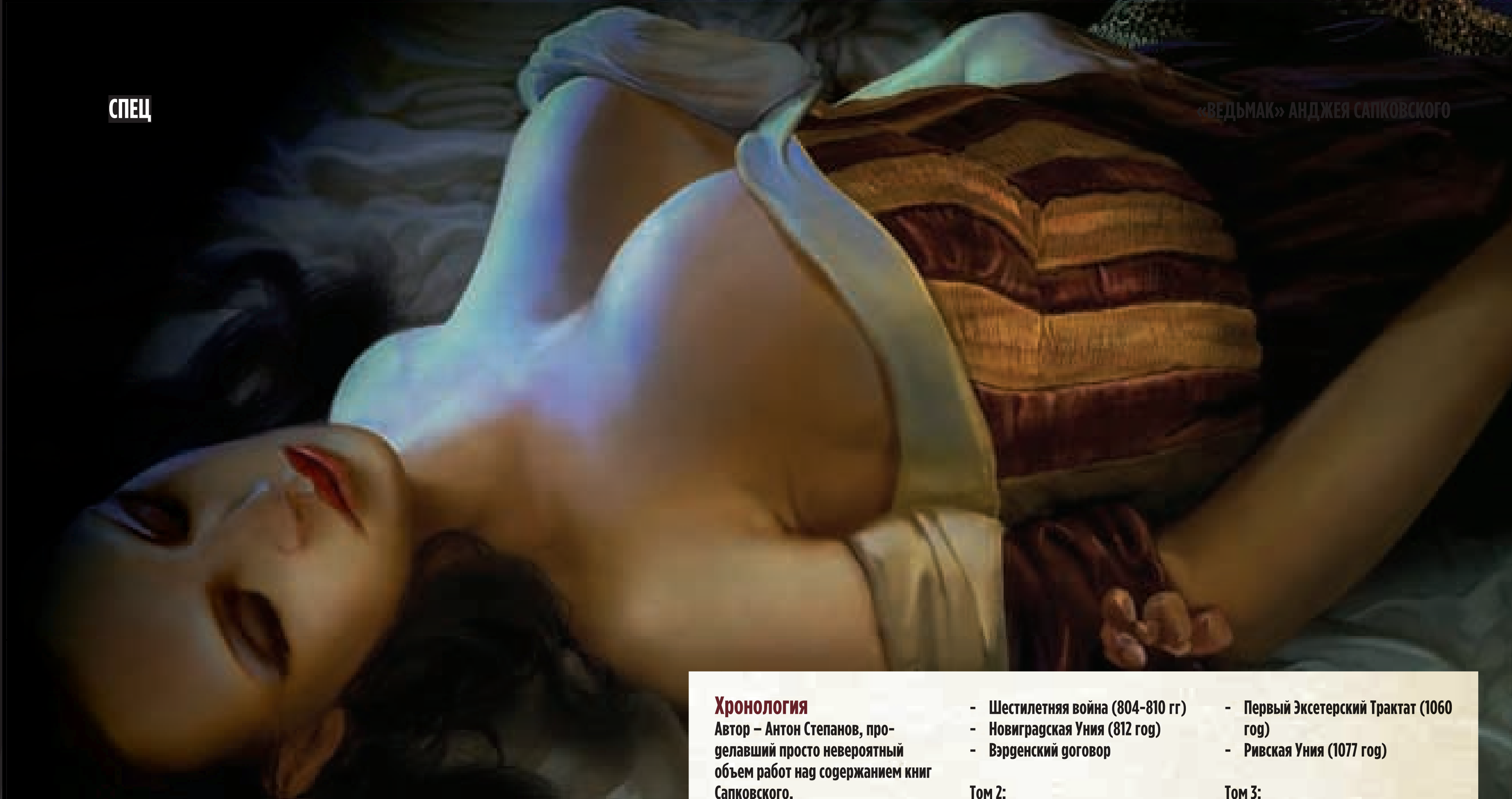


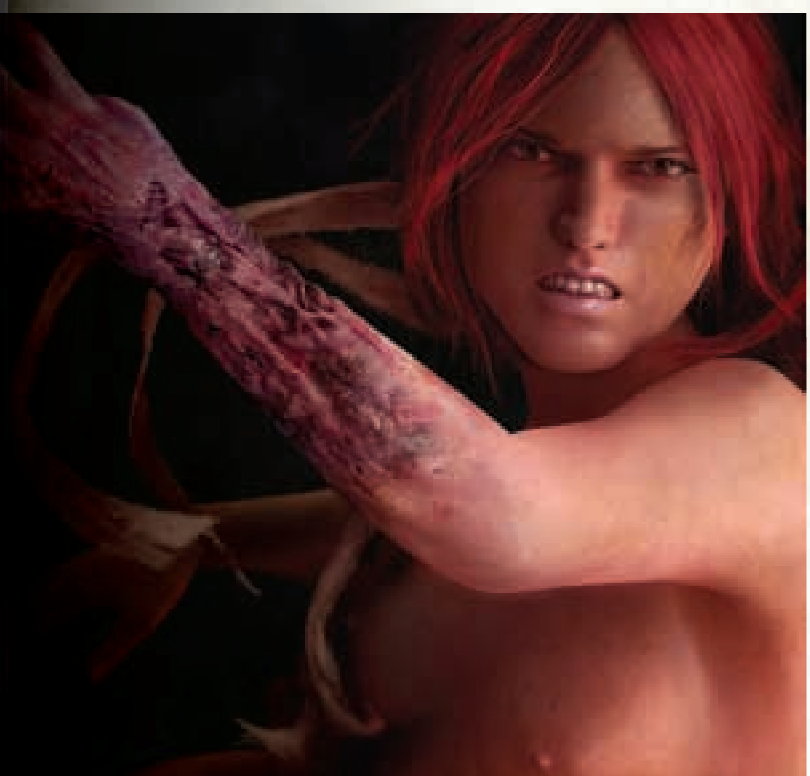
Здесь правят балом расизм и геноцид, а остатки непокорных нелюдей прячутся по лесам и совершают террористические акты.

Прайс-лист

200 линтаров – цена за василиска
100 марок – цена, предложенная чародеем за исследование глаза ведьмака.
1000 марок – цена, предложенная чародеем за возможность вскрытия тела ведьмака.
25–35 талеров – цена выступления известного барда на свадьбе.
10 талеров – цена попугая
1 талер – цена мерки овса в военное время (сильно завышенная)
2 нобиля – цена тарелки супа в военное время (сильно завышенная)
1 крона – цена фунта муки в военное время (сильно завышенная)
400 крон – цена хорошего лука
10.5 флоренов – месячное жалование артиллерийской прислуги
300 гривен – стоимость колонны имперской артиллерии
30 флоренов – обычная награда за голову
100 флоренов – цена за Геральта, установленная Ширру
Годовая добыча крупного прииска – 5-6 тысяч гривен

Его обычная работа – уничтожать кровожадных монстров и получать за это деньги.
С некоторыми он сражается, убивает их, а других расколдовывает и превращает из упырихи в прекрасную принцессу или из клыкастого монстра в солидного мужчину. Некоторые считают ведьмаков выродками и наглыми обманщиками, выманивающими у легковерных селян плату. Кто-то ничего против них не имеет, другие же говорят: «Жаждешь справедливости – найми ведьмака». У Геральта есть четкие принципы – он не станет убивать разумное существо, если то никак не вредит и виновато лишь тем, что сильно отличается внешне. Кроме того, кодекс запрещает ему вмешиваться в дела мирские, но есть то, что проходит через сериал красной нитью: сверхчеловек, созданный для защиты людей от чудовищ, во время своих странствий все отчетливее понимает, что гомо сапиенс хуже любых, самых кровожадных монстров в мире. Наши братья по разуму с куда большей охотой употребляют дарованный свыше интеллект во вред ближнему, чем для добрых дел. Лживые и черствые, жестокие и самодовольные, они приносят соплеменникам и прочим расам столько боли и страданий, сколько не причинит и целая армия упырей. «Ведьмак» – вовсе не типичная западная сказка с рыцарями в сверкающих латах, благородными эльфами и гномами-рудокопами. Здесь правят балом расизм и геноцид; остатки непокорных нелюдей прячутся по лесам и совершают террористические акты, всемогущие волшебники проводят чудовищные генетические эксперименты, а простые жители боятся выходить за порог дома с наступлением темноты…
В жизни Геральта появляется девочка Цирилла – она предназначена ему судьбой, и она будет с ним. Геральт станет для нее самым близким человеком. Ведь она совсем одна: ее мать принцесса Павета и отец князь Дани пропали во время шторма. Ее бабушка королева Калантэ погибла при осаде Цинтры, так и не перехитрив Предназначение. Тогда все королевство было уничтожено, а внучка стала ведьмачкой. За стенами Каэр Морхен избалованная девчонка выросла в сильную, справедливую, храбрую девушку. Она очень дорога Геральту, а он ей, и они всегда будут стремиться к друг другу, таково Предназначение.
Красивая и опасная, ловкая и беспринципная чародейка Йеннифер станет для ведьмака единственной и желанной. Ее внешности завидуют многие, и никто даже не догадывается, что когда-то она была горбуньей. В ней сочетается прелесть и угроза, а цвет ее одежды – черный и белый – контраст, как зло и добро. Она стройна, гибка и грациозна, у нее роскошные иссиня-черные волосы, а глаза горят фиолетовым огнем.
Еще много кого встречает ведьмак на своем пути: поэт Лютик – верный спутник, большой шутник и бабник, жрица Нэннеке, краснолюд Ярпен Зигрин, чародейка Трисс Меригольд, разбойница Ангулема, лучница Мильва, вампир Эмиель Регис Рогеллек Терзиефф-Годфрой и другие. Кто-то из них встречается и в игре.





Хронология

Автор – Антон Степанов, проделавший просто невероятный объем работ над содержанием книг Сапковского.

Родерик де Новембр
Отпечатано Оксенфуртским университетом в типографии Иоахима Грока, в ознаменование 450-летней годовщины Первой высадки.

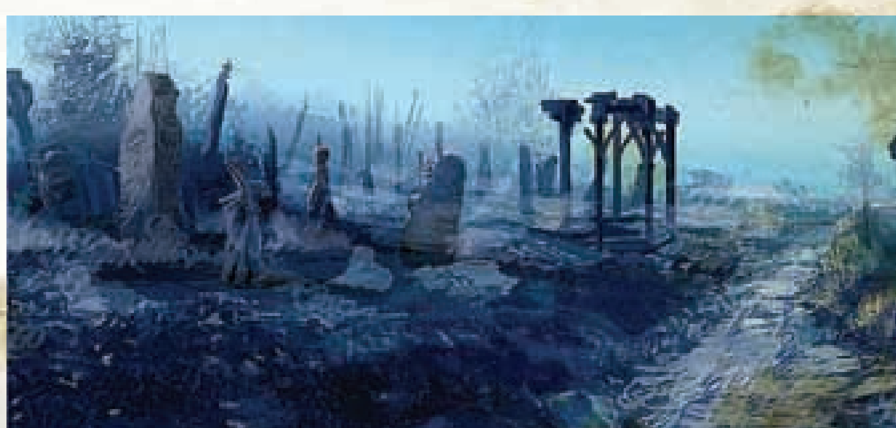
Том 1:
- Первая высадка (764 год)
- Эльфийское царство и Махакам в 764 году
- Махакам
- Эльфы
- Брокилон, Дол Англ и Ард Каррайт
- Дол Англ(-е) и Ард Каррайт
- Брокилон
- Первые крупные поселения
- Третогор
- Цидарис и Мирта
- Марибор
- Новиград
- Вызима и Цинтра
- Истоки Государства
- Овладение Силой
- Вторая и Третья высадки
- Отделение Темерии
- Собор Магов: Распознание Избранных
- Распад Темерии
- Падение эльфийского государства
- Основание Венгерберга (792 год)
- Шестилетняя война (804-810 гг)
- Новиградская Уния (812 год)
- Вэрденский договор

Том 2:
- Учреждение Ордена Чародеев. Первый Капитул (836 год)
- Вторая магическая война
- Первая война за Цинтру (845-859 гг)
- Колониальные войны (855-860 гг)
- Третья Магическая война (862-864 гг)
- Возвышение Новиграда. Времена Реакции (864-875 гг)
- Завоевание Ривии (900 год)
- Поглощение Лирии и аннексия Аэдирна (907-918 гг)
- Цинтрийские войны с Ард Скеллиге (928-951 гг)
- Оккупация Ривии (940 год)
- Четвертая магическая война (964-965 гг). Каэр Морхен
- Отделение Ковира (964 год)
- Последняя война с краснолюдами Махакама (969-978 гг)
- Виеракский мирный договор (979 год)
- Возрождение Аэдирна (980 год)
- Цинтрийский заговор (982 год)
- Северные войны (998-1043 гг)
- Южные войны (1020-1065 гг)
- Переговоры в Лок Гриме (1065)
- Вторая война с эльфами (1048-1058 гг).
- Восстание Аэлиренн (1050 год)
- Первый Эксетерский Трактат (1060 год)
- Ривская Уния (1077 год)

Том 3:
- Пятая магическая война (1090-1093 гг)
- Нильфгаардский переворот (1132 гг)
- Шестилетняя уния Цинтры и Лирии (1135 год)
- Отделение южных провинций Цинтры (1140-1143 гг)
- Смена правящей династии в Ковире (1100 год)
- Проклятье Лары Доррен аэп Шиадаль и темерско-реданская династическая уния (1144-1161 гг)
- Мятеж Фальки (1163-1164 гг)
- Эльфы покидают Доль Блатанну (1165 год)
- Великая чума (1166-1183 гг)
- Образование Цинтрийской Академии Семи Свободных Искусств (1180 год)
- Геммерия и Метина входят в состав Нильфгаардской империи (1181 год)
- Цинтрийская смута (1182 год)
- «Монструм». Осада Каэр Морхена (1185-1188 гг)
- «Тихий переворот» в Хэнгфорсе (1195 год)
- Передел Доль Блатаны (1200-1220 гг)
- Начало правления Яна Кальвейта (1208 год)

Города и страны

В игре мы попадаем в Северные королевства, в первую очередь нас ждет знаменитая цитадель ведьмаков – Каэр Морхен. Ворота откроют города Вызима и Маена, а также Старый замок королей Темерии. И это лишь начало пути...
На континенте расположены свыше двадцати княжеств и королевств, более сотни городов и поселений, десятки рек и озер, горных возвышенностей, несколько крупных лесов и несметное количество всевозможных интересных мест. На простое перечисление всего придуманного и описанного в книгах не хватило бы и целого журнала, поэтому представляем только самое важное.





Темерия – крупное королевство между реками Яруга и Понтар. Столица – Вызима. Король – Фольтест. Геральдический знак – серебряные лилии на черном фоне.

Зеррикания – юго-восточное государство, заросшее джунглями, родина прославленных алхимиков и боевитых татуированных амазонок. Главной религией здесь является культ Золотого Дракона.

Цинтра – княжество (королевство) на левом берегу р. Яруги, около ее устья. Столица – Цинтра. Во время «Первого Пришествия» захвачено имперцами и превращено в провинцию Нильфгаарда.

Нильфгаард – мощная и агрессивная империя, располагающаяся южнее Яруги, давно ассимилировавшая соседние государства и теперь притязающая на Северные королевства. Собственно в империи Нильфгаардом называют только земли, лежащие в окрестностях столицы в нижнем течении р. Альбы.

Вердэн – королевство на западе Правобережья Яруги. Геральдический знак – синий с черно-золотыми шахматными клетками.

Брокилон – лесной массив к востоку от Вердэна, место обитания дриад.

Каэр Морхен – замок ведьмаков в Каэдвене. Был разрушен во время нападения фанатиков, считавших ведьмаков монстрами. Частично восстановлен.

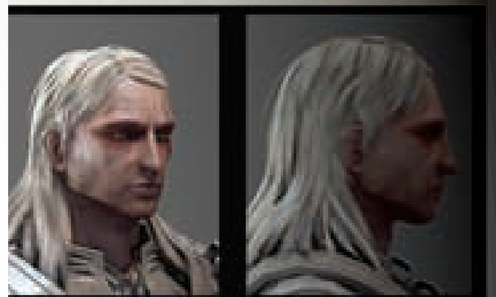
Разработчики из CD Projekt Red поделились воспоминаниями о том, как создавалась Вызима. В книгах это густонаселенный крупный город, и, несмотря на сказочный антураж, в игре необходимо было построить настоящий средневековый мегаполис. За этим в CD Projekt Red обратились к учебникам истории – изучили эпоху, совершили экскурсии в города, где еще сохранились заповедные уголки средневековья, и собрали в итоге множество культурного и исторического материала. Трудолюбивые поляки с ювелирной точностью воссоздали столицу Темерии так, будто бы она действительно существовала в реальности, а не только в книгах Сапковского. Город получился «живым», и, оглядевшись по сторонам, вы заметите огромное количество разнообразных деталей: старинные трещины в фундаменте зданий, зашарпанные мостовые, крохотные сырые переулки, следы от краски на стенах... Помимо «говорящей»

В CD Projekt Red изучили эпоху, совершили экскурсии в города, где еще сохранились заповедные уголки средневековья.

Денежные валюты

Орен – темерская монета, перед «Первым пришествием» шесть с половиной оренов равнялись одной новиградской кроне.
Линтар – каингорнская монета
Марка – каэдвенская монета.
Крона – реданская монета, чеканится в Новиграде, поэтому называется новиградской.
Коппер – разменная новиградская монета (1/100 кроны)
Нобель – темерская монета (вариант – полнобеля)
Гривна – темерская крупная денежная единица, а также крупная имперская денежная единица (60 флоренов).
Пятак – мелкая темерская монета
Грош – мелкая темерская монета
Талер – монета королевства Цидарис и княжества Бремервоорд.
Геллер – разменная монета Цидариса (1/100 талера)
Дублон – крупная золотая монета
Тынфа – старинная имперская мелкая серебряная монета
Флорен – нильфгаардская монета (3 грамма золота)















архитектуры, которая может поведать немало различных историй из прошлого, в городе есть множество персонажей, от уличных бродяг и грабителей, стражников и торговцев, до важных для сюжета NPC.

Расы

Созданная Сапковским вселенная населена людьми, эльфами, гномами, краснолюдами и дриадами. Однако характер и поведение рас в романе польского писателя отличается от того, что мы привыкли видеть в классическом фэнтези. Не то чтобы они сильно отличались от канонических толкиеновских – разница больше в условиях, в которых они оказались. Писатель провел тонкие параллели между сказочной вселенной и проблемами современного общества, с огромным пластом религиозных, расовых и культурных различий, которые приводят к непониманию и конфликтам.

Люди

Согласно древней легенде, люди пришли в этот мир во время «Первого пришествия». Упомянутое в летописях словосочетание «впервые сошедший» означает, что люди приплыли на континент на судах. Обосновавшись на новом месте, люди начали активно захватывать территории, строить города и замки, вытесняя остальные расы в леса и горы. Вначале надменные эльфы не принимали людей всерьез, думая, что вскоре все представители человеческой цивилизации исчезнут. Старшая раса кровью заплатила за гордыню – вскоре люди стали строить города на руинах эльфийских столиц.

Сейчас человеческая раса господствует на всем континенте. Однако это положение очень зыбко, и люди все еще не могут чувствовать себя в полной безопасности на завоеванных землях и даже в городах. Чудовища и опасные животные обитают даже в самых защищенных уголках. В ответ на это несколько сотен лет назад человеческие маги вывели первого ведьмака: сверхчеловека, созданного и взращенного ради одной-единственной цели – убивать монстров.

Эльфы

Когда-то самая могущественная раса на континенте, приплывшая на него на сияющих белых судах за тысячу лет до «Первого пришествия», во времена книжных событий влачит унизительное существование на грани исчезновения. Сегодняшний их дом – дремучие леса, где эльфы остаются верны традициям и устоям. Но там живут далеко не все. Многие, не выдержав таких условий и жаждая лучшей доли, перебрались в городские гетто. Там они стараются во всем походить на людей и потихоньку забывают исторические корни. Другие выбрали путь сопротивления, присоединившись к скоятаэлям (эльфам-повстанцам). По характеру эльфы крайне противоречивы – они умны, талантливы и возвышенны, отличаются отменным долголетием и жизненной силой. Но, как и на солнце есть черные пятна, в душах эльфов таится жестокость, презрение и лютая ненависть к другим расам, равнодушие и надменность.

Краснолюды

Задолго до прибытия эльфов краснолюды господствовали на континенте. Потом вынуждены были уйти в горы, уступив эльфам лучшие земли. С тех пор изменилось очень многое... Краснолюды ужились с людьми и прекрасно чувствуются себя в городах, где зарабатывают различным промыслом – врожденная деловая хватка и упорство делают краснолюдов отличными банкирами и ремесленниками. А немалая сила и выносливость – одними из лучших в мире наемников. Во многом краснолюды являются полной противоположностью стройным и статным эльфам – они невысоки, коренасты, не слишком красивы, предельно прямолинейны и упрямы. Они всегда излучают оптимизм, хотя порой бывают слишком невоспитанными и выделяются непомерной любовью к богатствам. Интересно, что краснолюд считается полностью взрослым, лишь когда его борода достигнет уровня пояса (что происходит примерно в пятидесятилетнем возрасте).

Гномы

Когда на континенте не было еще ни эльфов, ни людей, ни даже краснолюдов, на нем жили гномы. Они очень похожи на краснолюдов внешне, но гораздо слабее, да и ростом чуть ниже. Главное различие между двумя расами – это огромный, выдающийся гномий нос. Гномы не слишком преуспели в военном искусстве, зато лучшее оружие в мире делают именно они. Однако не стоит забывать, что гномы, как и краснолюды, обожают золото.

Дриады

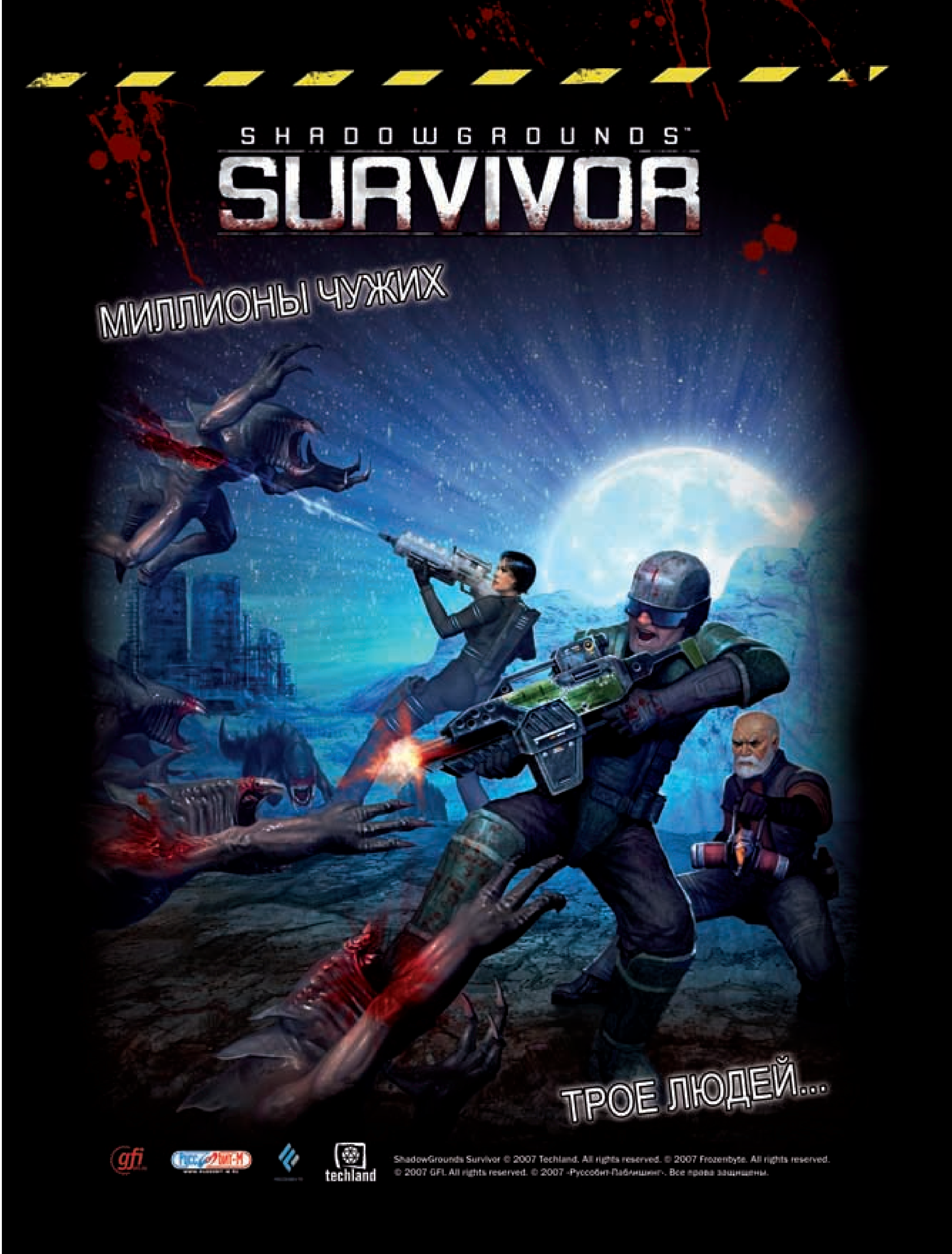
Внешне похожие на прекрасных человеческих женщин, они одеты в особую маскирующую одежду, сшитую из лоскутов ткани различных оттенков зеленого и коричневого и усыпанную листьями и кусочками коры. Благодаря этому они незаметны в лесу, родном Брокилоне, где гостям никогда не рады, и обычно последнее, что видит перед смертью незнакомец, – стрела, выпущенная из лука дриады. Однако не только они, но и весь лес таит опасность для чужака: волчьи ямы с заостренными кольями, самострелы, падающие деревья, «ежи» – игольчатые шары на веревках. Дриады живут в обществе, состоящем полностью из представителей женского пола, а мужчин используют только для воспроизводства будущих потомков. Порой дриады похищают человеческих девочек, чтобы пополнить свои ряды свежими силами. Выпив волшебной воды из недр Брокилона, девочка забывает свое прошлое и становится одной из них, но магическими способностями, данными с рождениями настоящим дриадам, она обладать никогда не будет.

Мимики

Также известны как подвойняки, векслинги, бедняры, допплеры. Возникновение городов нарушило естественную среду, в которой они жили, теперь они могут принимать любую внешность, в собственном же обличии похожи на что-то растекшееся, с длинными лапами, с карикатурно расплывшейся физиономией. Бедные, мягкосердечные допплеры, копирующие только добрые качества, не понимающие зла, не способны не только на убийство, но даже на небольшой обман или воровство. Но и среди них есть исключения – иначе среди людей не выжить.

Witcher – польское открытие 2007 года

Пожалуй, ни одна польская игра не поднимала такой предрелизной суматохи и не добилась такого внимания геймеров, как The Witcher. Количество предзаказов на игру по всему миру составило свыше 750 тысяч копий, что для CRPG, созданной не именитыми студиями уровня Bioware или Bethesda, очень хороший результат. Вместе с выходом игры на территории США и Великобритании в широкой продаже появятся и сами литературные произведения Анджея Сапковского, наконец-то качественно переведенные на английский язык. Одним словом, мы имеем дело с зарождением нового развлекательного бренда, созданного CD Projekt и Atari. Разработчики не скрывают, что The Witcher – лишь первая часть будущего сериала. Лишь бы продажи не подвели.


SHADOWGROUNDS™
SURVIVOR
МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ
ТРОЕ ЛЮДЕЙ...
techland
ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.



Интервью с разработчиками CD Projekt Red





? Приветствуем! Как чувствуете вы себя теперь, когда четырехлетний труд завершен? Устроили ли вы большую вечеринку после отправки игры на золото?

Привет, «Страна Игр»! Да, у нас было целых две вечеринки по случаю выпуска игры. Одна – внутренняя для нас и наших семей (а они, между прочим, испытали на себе тяжесть всей работы даже больше, чем мы сами), и одна – премьер-party в Варшаве. Конечно же, Atari также организовала ряд премьер во многих странах. Как мы чувствуем себя? Хорошо! Что сказать ещё? «Ведьмак» – успешная игра, и мы безумно рады, что фанатам во всем мире она понравилась. Также мы получили очень хорошие оценки от игровой прессы по всему миру.

? А сам Анджей Сапковский видел готовую версию игры?

К сожалению, он был очень занят в последнее время и не смог прийти на премьеру игры, и Анджей ещё не видел финальной версии «Ведьмака». Но он уже знает, насколько успешной получилась наша игра, и мы очень надеемся, что ему она тоже очень понравится.

? Насколько здорово было взять за основу вселенную «Ведьмака»? Признайтесь, может быть, кто-то из команды хотел стать ведьмаком?

Результаты нашего официального расследования, проведенного внутри студии, подтвердили, что, как минимум, половина команды представляла себя в роли ведьмака хотя бы единожды в течение разработки игры. На самом деле это, конечно, просто ребячество. Мы очень любим мир, созданный Сапковским, и, пожалуй, это лучшая из всех возможных вселенных, на основе которой мы могли бы сделать нашу первую игру.

? Расскажите немного, какими усилиями далась вам работа над проектом – в численном измерении. Знаете, как порой любят писать в титрах американских блокбастеров – выпито столько-то литров газировки, съедено столько-то килограммов чипсов, проведено энное количество выходных за работой в офисе...

Некоторые из ребят в нашей команде провели в офисе столько времени, что, пожалуй, даже забыли свои настоящие имена, заодно приобретя новые никнеймы. У них «не было жизни». Если серьезно, вся наша студия работала очень упорно, многие из нас продолжали трудиться по ночам. Количество сотрудников, занятых в проекте (включая фрилансеров), составило свыше сотни человек.

? «Ведьмак» отправлен в печать и благополучно расходится немалыми тиражами по всему миру, пресса и игроки в восторге. Долгая эпопея в четыре с лишним года благополучно завершилась. Чем планируете заниматься в ближайшем будущем?

Позвольте нам сохранить немного интриги относительно наших планов на будущее. И, к слову, мы все ещё работаем над Witcher – выпускаем патчи. А вот для анонса чего-то нового пока ещё не пришло время...

Интервью с ND Games – партнером польских разработчиков и официальным издателем «Ведьмака» на территории РФ:

? Расскажите о вашем сотрудничестве с CD Projekt Red во время разработки The Witcher?

Нам было очень приятно сотрудничать с нашими польскими коллегами. На всех этапах работы они оказывали нам самую активную помощь и оперативно предоставляли все нужные материалы. Бета-тестированием мы занимались вместе, постоянно приезжая друг к другу «в гости», чтобы проверить очередную версию.

? Что можете сказать о локализации проекта? Насколько трудно она вам далась? Сколько времени занял этот процесс?

С начала работ до выхода игры прошло около 8 месяцев. Без преувеличения можно сказать, что мы проделали колоссальную работу. Судите сами – самое скоростное прохождение игры занимает около ста часов. Только текст перевода в общей сложности занимает около мегабайта, а при озвучке было задействовано 50 актеров. Вообще, мы очень ответственно подошли к переводу – работали сразу с двумя версиями – оригинальной польской и английской. Дело в том, что по требованию мирового издателя – компании Atari – в английском варианте диалоги были сильно сокращены. Мы же решили выпустить более полную версию, основываясь на первоначальных диалогах. Плюс к тому, сравнение польской и английской версий помогло нам избежать эффекта «испорченного телефона», неизбежно возникающего, когда делаешь перевод перевода. В общем, мы проводили на работе дни и ночи, но не жалеем о потраченном времени – локализация получилась по-настоящему качественной.

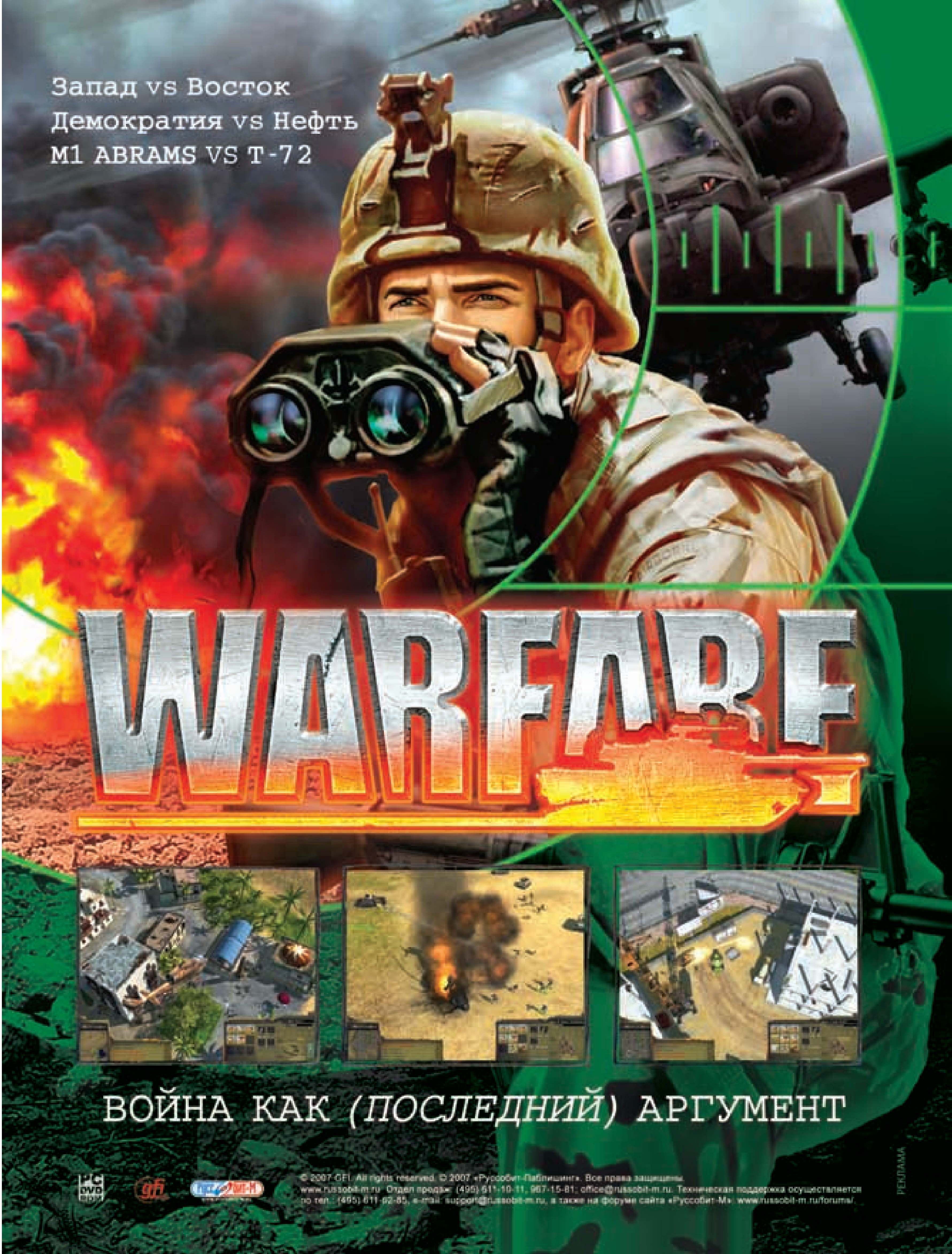
? Вспомните какие-нибудь интересные моменты, всплывшие во время подготовки русской версии.

Мы никак не могли найти того, кто должен озвучивать самого Геральта. Ни один из актеров, пробовавшихся на эту роль, не казался нам достаточно убедительным. И вот, как-то после работы мы решили развеяться и пошли в кино. Там показывали «Доказательство смерти» Квентина Тарантино. Как только мы услышали русский голос главного героя, мы поняли: это как раз то, что нам нужно. Еле-еле мы дождались титров, чтобы наконец-то узнать имя обладателя голоса. Им оказался Владимир Зайцев. Выйдя из кинотеатра, мы уже точно знали, что именно он будет озвучивать Геральта. Именно так и произошло.

? Чем обусловлен и какой ценой дался выход «Ведьмака» в России раньше, чем по всей Европе?

Ну, во-первых, это связано с нашей извечной проблемой – пиратством. Если бы английская версия вышла раньше русской, это неизбежно повлекло бы за собой создание неуклюжих кустарных переводов, которые бы очень сильно испортили впечатление от игры. А во-вторых, что самое главное, для компании CD Projekt Red российский рынок является одним из наиболее приоритетных. Выход русской версии раньше европейской – это дань уважения российским игрокам, которых CD Projekt Red планирует удивить еще не раз.

P.S. Отдельное спасибо Татьяне Елкиной за помощь в подготовке материала. СИ

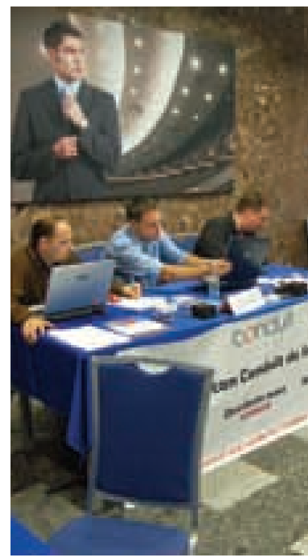


Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72
WARFARE
ВОЙНА КАК (*ПОСЛЕДНИЙ*) АРГУМЕНТ
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
РЕКЛАМА

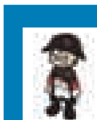












Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

Casual Connect Kyiv 2007

С 16 по 18 октября этого года в Киеве прошла уже вторая восточноевропейская конференция разработчиков казуальных игр CGA Europe: East 2007, привлекшая еще больше компаний и внимания со стороны индустрии.

В отличие от прошлогоднего мероприятия, все доклады и круглые столы проводились в конференц-центре гостиницы «Президент-отель», в которой остановилось большинство участников, а не в отдаленном бизнес-центре, что пошло только на пользу. Общение не прерывалось ни на минуту: из переговорных и со стендов компаний оно плавно перемещалось в лобби отеля и специально снятые номера. По словам организаторов, именно возможность личных переговоров стала главным положительным впечатлением от CGA Europe: East 2006, особенно у западных партнеров.

Несмотря на то что восточноевропейские разработчики давно работают в этом бизнесе и производят примерно треть всех казуальных игр, до прошлого года у американцев все равно бытовало мнение о медведях в ушанках с балалайками. Но в прошлом году они убедились, что в России, на Украине и в Белоруссии (за редким исключением, именно в этих странах сосредоточены людские ресурсы) есть





множество квалифицированных команд, что привело к множеству выгодных контрактов, открытию региональных офисов и покупкам. Так, Oberon Media объявила о поглощении украинской Friends Games и дочернего предприятия компании Nikitova Games – находящейся в Санкт-Петербурге Kenjitsu. Президенты купленных фирм заняли руководящие посты в новообразованном представительстве Oberon в Восточной Европе.
Таким образом, CGA Europe: East служит не только местом общения представителей индустрии, но и оказывает очень сильное влияние на развитие местного бизнеса. Количество участников нынешней конференции – свыше 500 – доказывает высокую степень интереса к происходящему на постсоветском пространстве. Но вообще, если говорить о тенденциях в целом, положение дел не сильно отличается от мирового – последнее время о «казуалках» заговорили все, особенно в непрофильной серьезной прессе вроде New York Times. Низкий порог вхождения, (потенциально) высокие прибыли, рост рынка по несколько сотен процентов в год и приход венчурных инвесторов привлекают массу желающих урвать кусок пирога.

Холодные головы, впрочем, сравнивают весь этот ажиотаж с печально известным бумом «доткомов». Предпосылки кризиса можно заметить уже сейчас – если несколько лет назад в мире выходило 50 проектов, то сейчас их количество превышает пять сотен. И это, заметьте, лишь те, которые отобраны и выпущены порталами и издателями. А сколько игр не прошло строгий (и при подобной конкуренции становящийся все более тщательным) отбор и сколько начинающих студий осталось не у дел? Поэтому быть маленьким независимым разработчиком сейчас весьма рискованно.
С другой стороны, все больше «хардкорных» компаний обращает внимание на неохваченную аудиторию, и в Киев приехало несколько весьма значимых фигур: глава отдела поддержки разработчиков SCEE Джордж Бэйн, директор по приобретениям Eidos Ян Ливингстоун и Ричард «Levelord» Грэй из Ritual, которую недавно приобрела Mumbo Jumbo. Известный дизайнер успел приложить руку к такому казуальному хиту, как Luxor 3, а недавно посетил Владивосток, где Mumbo Jumbo купила местную Hot Lava. Интересным получилось и выступление вице-президента по развитию бизнеса все той же студии Майка Суареза. Человек, успевший поработать в Electronic Arts, Activision и Rockstar, теперь переносит опыт в



новую индустрию. Меньшие бюджеты, маленькие команды, больше возможностей экспериментировать – безусловные плюсы. К которым, впрочем, далеко не все гиганты готовы – слишком уж привыкли ворочать миллионами и управлять коллективами по сотне человек.
У казуальщиков, впрочем, хватает и своих звезд – всеобщее внимание привлекал Джейсон Капалка из PopCap, один из людей, сделавших отрасль такой, какая она есть сегодня. Именно его компания одна из первых предложила пользователям скачивать игры и потом покупать их. Сейчас эта схема кажется веками существовавшей, но тогда только попытка PopCap увенчалась успехом. Бизнес-модель, годами использовавшаяся в shareware, вдруг «выстрелила», и такие названия, как Bejeweled, Bookworm, Zuma, знакомы даже самым хардкорным геймерам.
Наконец, одно из главных событий конференции – профессиональный конкурс Innovate 2007, организованный компанией IT Territory с призовым фондом в $200 тысяч. Интернациональное жюри, составленное из ветеранов индустрии, рассмотрело десятки представленных участниками проектов, и в последний день мероприятия огласило результаты. Первое место заняла британская Hanako Games с игрой Twinkle Toes Skating, второе – американская Pretty Good Games с PicnicPolice, и на третьем месте – россиянин Николай Кузьмин с проектом Magic Circles. Каждый победитель получил контракт на разработку и крупный аванс. Еще несколько компаний выиграли в других номинациях: «Самая затягивающая», «Лучший персонаж» и т.п. Судьи отметили высокий уровень работ, как по качеству производства, так и по свежести идей. Что доказывает, что потенциал у молодых команд огромный и конкуренция в будущем будет лишь расти. А рынок, по оценкам экспертов, в 2008 году увеличится до полутора миллиардов долларов.
Российский рынок также бурно развивается, в среднем на 25% ежемесячно. Сегодня разделы с казуальными играми есть почти на всех порталах Рунета – Rambler, Mail, РБК... Приезд Yandex на конференцию говорит о многом. При этом поставщиками контента по сути выступают только три компании – Alawar, Nevosoft и IT Territory.
Если раньше в Рунете были представлены игры только от восточноевропейских разработчиков, а российские студии интересовали Запад только как поставщики контента, сегодня ситуация меняется и на российском рынке появляются локализованные версии хитов, созданные западными командами. Так, например игры от Оберона, iWin, Сандлота и других представлены в коллекциях Alawar и Nevosoft.
Вообще, за последние год-два качество отечественных проектов резко выросло. Возможность экспериментировать с «малой формой» и за счет этого отшлифовать все аспекты привлекает все большее число крупных студий – KranX, Gaijin, GFI, G5 и это не предел. Да и среди казуальных разработчиков появились «мэтры», которые на равных конкурируют за первые места в топе на западных порталах. И это идет лишь на благо игрокам, так как в гонке за симпатией аудитории в первую очередь выигрывают сами игроки, поскольку получают более высококачественный контент.
Конференция окончательно показала, что издатели не планируют останавливаться на достигнутом на рынке PC-игр. Одной из самых обсуждаемых тем стало портирование казуальных игр на другие платформы. Мобильные телефоны и Mac'и, «Игрокубы» – платежные терминалы с казуальными играми от Alawar, Wii, DS, Xbox 360, телевизионные приставки – такое ощущение, что казуальные игры в ближайшее время проникнут на все платформы. Так что светлое будущее не за горами. СИ



ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).




COLLAPSE
CREOTEAM
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2007 CreoTeam. Все права защищены. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ASSASSIN'S CREED

СРЕДНЕВЕКОВЫЕ ТЕРРОРИСТЫ ИЛИ ЖЕ БЕССТРАШНЫЕ ВОИНЫ, ВЕДУЩИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ?





На Assassin's Creed возлагались очень большие надежды. Поначалу игру пресса окрестила «наследником Prince of Persia», затем журналисты начали хвалить ее за неизбитый сеттинг (Святая земля времен Третьего крестового похода), отличную систему боя, революционное управление и невообразимую графику. Даже внешность и харизма продюсера – великолепной Джейд Реймонд – и та сыграла свою роль в нагнетании ажиотажа вокруг Assassin's Creed, которую заведомо стали считать претендентом на звание лучшего проекта 2007 года. Когда до прессы добрались диски с ревью-версией игры, наступил момент истины. Многие авторитетные западные издания поставили Assassin's Creed всего 7 баллов из 10 – очень мало для такого амбициозного проекта! Другие расщедрились на 8, 9 или даже 10 баллов и привели очень достойные аргументы. Каково мнение «Страны Игр»?

Мемы и гены

Первые же кадры Assassin's Creed обескураживают. Оказывается, асассин по имени Альтаир – вовсе не главный герой игры. Действие происходит в 2012 году, в научно-исследовательском центре крупной корпорации, где заточён бармен по имени Дезмонд. К нему хорошо относятся – кормят, поят, разговаривают на умные темы – но требуют, чтобы он каждый день ложился на кушетку и подключался к аппарату под названием «анимус». Система позволяет получить доступ к генетической памяти и как будто «пережить заново» воспоминания предка героя, Альтаира. Задача корпорации – добраться до заблокированных воспоминаний, в которых хранится важная информация. Сделать это можно только последовательно – «проживая» события одно за другим, начиная с ближайшего стабильного состояния. То бишь, злосчастной миссии Альтаира, с которой все началось…
Assassin's Creed – игра исторически достоверная настолько, насколько это возможно, а все расхождения с тем, чем нас учили в школе, убедительно объясняются так: «дошедшие до нас документы той эпохи не могут точно отражать действительность». Персонажи, в первую очередь, – жертвы Альтаира – реально существовавшие люди, погибшие или исчезнувшие в 1191 году. Идея с «анимусом» позволила очень изящно объяснить все классические игровые условности, вроде наличия интерфейса на экране, возможности сохранять свой прогресс и оживать после смерти, мгновенно перемещаться между локациями, и даже наличие невидимых стен, не пускающих в «закрытые» поначалу районы городов. Дескать, все приключения Альтаира (в отличие от истории Дезмонда) – и так виртуальная реальность, где все это уместно. Достоверность и уход от многих свойственных играм условностей – одна из важных составляющих идеологии Assassin's Creed. Как должно быть известно поклонникам «Кода да Винчи», во время Крестовых походов рыцари ордена тамплиеров нашли под развалинами храма Соломона в Иерусалиме нечто очень важное. Assassin's Creed обыгрывает ту же тему – Альтаиру и двум его подчиненным дают задание найти и забрать у рыцарей этот артефакт. К сожалению, гордыня нашего героя и пренебрежение ценностями ордена (то самое «кредо асассинов») приводят к тому, что Альтаира выводят из строя и отрезают от собратьев. В итоге один из его воинов гибнет, а другой теряет в бою руку, но все же добывает артефакт и приносит в Масиаф. Альтаир оказывается в совершенно идиотском положении – по большому счету, ему стоит убить себя об стену и не дожидаться, пока это сделает Горный старец. Однако атака тамплиеров на Масиаф дает возможность отличиться. В итоге Альтаира разжалуют в новички и после небольшого тьюториала дают первое задание – убить важного вельможу, живущего в Дамаске.

Рецепт убийства

Здесь и начинается настоящий Assassin's Creed. Для начала нужно дойти до ворот деревни при замке – это занимает несколько минут. Расстояние большое, да и мирных жителей по дороге встречается много, поэтому постоянно бежать изо всех сил не выйдет. Сбивать людей с ног не воспрещается – но все равно неприятно, когда вам вслед матерятся. На выходе вас ждет несколько бесхозных лошадей – берите любую и скачите по дороге вперед, пока игра не телепортирует вас на территорию собс-

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
ЖАНР:
action.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Montreal
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
www.assassinscreed.com

Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Великолепная графика, отличная система боя, зрелищный паркур, интересный сценарий.

МИНУСЫ
Однообразные миссии, множество мелких смешных недостатков, нет красивых сюжетных роликов.

РЕЗЮМЕ
Отличный боевик об эпохе Крестовых походов со свободным геймплеем, который не смог стать идеальным.

твенно Иерусалимского королевства. Под «королевством» игра понимает территорию между Масйафом, Акрой, Дамаском и Иерусалимом. Она довольно большая – даже на лошади вам может понадобиться полчаса, чтобы доскакать от одного города до другого. Пешком идти и вовсе бессмысленно. Деревушки по пути напичканы стражниками, на дорогах выстроены блокпосты, можно встретить отряды крестоносцев, марширующих куда-то по своим делам. Все они не враждебны – достаточно перейти на медленный шаг, чтобы избежать лишних вопросов. Но, завидев скачущего всадника, враги тут же поднимут тревогу. Нет никаких проблем с тем, чтобы перебить нападающих, но вы потратите драгоценное время. Поэтому проще всего поступать так: пока вас никто не видит – скакать с максимальной скоростью, рядом со стражниками – переходить в скрытный режим. Это оптимальный алгоритм. По дороге вам также встретятся обзорные башни, помогающие «открыть» часть карты. Как правило, с трех сторон стоят стражники, четвертая пуста. Нужно подойти к ней, залезть на башню, осмотреться и спрыгнуть вниз, в стог сена. Никто ничего не скажет.
Каждый город – это отдельная огромная локация, делящаяся на три квартала (богатый, бедный и средний). Загрузка данных при переходе из одного в другой не происходит – просто поначалу вам будет доступен только один (остальные – «заблокированная генетическая память», отделяющаяся виртуальными стенами). Попадая в город, нужно посетить местное отделение асассинов, получить пару советов, а затем отправиться на улицы, искать информацию. Для начала нужно найти любую обзорную башню, залезть на нее и осмотреться. Тогда на карте будут отмечены все оставшиеся башни квартала, а также возможные миссии в пределах прямой видимости. «Миссии» – это, например, ценный свидетель, которого стоит допросить. Из них вам достаточно выполнить две или три, после чего – снова в отделение, рассказать эмиссару о своем плане, получить его одобрение и и белоснежное перо – для крови жертвы. Игра «прокручивает память вперед», к дню непосредственной акции. На карте появляется место предполагаемого убийства – идете к нему, смотрите небольшую сюжетную сцену, убиваете врага (возможно, преодолев заслон из стражников), а затем пытаетесь скрыться. Задача – оторваться от преследователей и попасть в отделение. После этого игра автоматически переносит вас в Масйаф.
Я не зря так подробно рассказываю о выполнении первого задания. Дело в том, что на этом игра, по сути, и заканчивается. Подобный алгоритм (включая пятиминутную беготню от замка Горного старца до выхода в Королевство!) нужно выполнить девять раз. Разве что на четвертый вам не нужно уже проходить Королевство – игра предлагает автоматическую телепортацию из Масйафа в другие города. Пять минут в Масйафе – разговор с главой отделения – башня – две-три миссии – убийство – преследователи – отчет перед Горным старцем. И так девять раз.
Однообразие – слово, которое очень хорошо характеризует Assassin's Creed. Приведу лишь несколько примеров. За всю игру вам встретятся два вида противников: солдаты с одноручными мечами и солдаты с луками. Первые делятся, правда, на обычных воинов и на чуть более ловких и сильных тамплиеров. Вдумайтесь: в игре о Крестовых походах нет ни одного рыцаря на коне! В Assassin' Creed есть укрытия (hiding spot) – места, где асассин может спрятаться от погони. Их четыре вида: стог сена (на земле или в повозке), скамейка, зимний сад на крыше и группа ученых. Все. Видов миссий также четыре: подслушивание, карманная кража, допрос и задания информатора. Подслушивать каждый раз надо одинаково: сесть на скамейку, навести фокус на нужную парочку и нажать кнопку. То же касается краж и допросов – выполняем один и тот же набор действий. Ин-


Если на стене есть хотя бы какие-то шероховатости – Альтаир сможет по ней забраться. По гладкой – нет. А удобнее всего использовать лестницы.


Проходя сквозь толпу, нужно аккуратно расталкивать людей правой рукой. Иначе они могут и в глаз дать.


Стражники внимательно следят за вашим поведением. В «желтом режиме» вы можете расталкивать горожан (в пределах разумного). В «красном» при любом подозрительном действии стража бьет тревогу.

Смешные недостатки

1) Альтаир умеет метать ножи. Но делает он это только горизонтально. Нельзя, сидя на крыше, убить человека, проходящего по улице.
2) Попадая в воду, Альтаир умирает. Вне зависимости от того, с какой высоты он упал. Просто асассин не умеет плавать.


Герой умеет цепляться руками за балки и качаться на них а-ля Принц Персии, но, честное слово, прыгать вот так и проще и красивее.

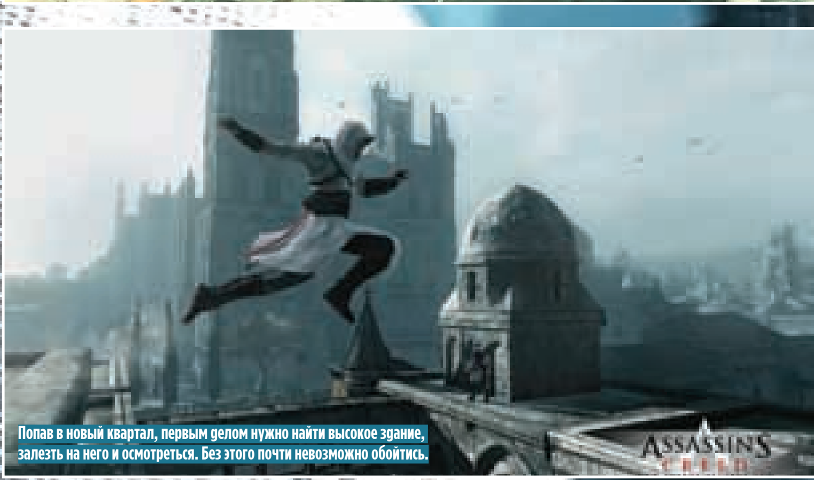

Когда врагов нападает мало, проще их убить, чем убегать. Когда столько, сколько на скриншоте, – спасайтесь бегством. Если слишком много – убивайте лишних, а потом уже ретируйтесь.

Историческая справка

Асассины или хашашины (от арабского «употребляющие гашиш») – секта мусульман-исмаилитов, получившая известность и политическое влияние в средневековой Европе и исламском мире времен Крестовых походов. Она была основана в Иране Хассаном ибн Саббахом, руководитель асассинов носил титул «Шейх аль-Джабаль», в европейской литературе больше известный как «Горный Старец». Фактически асассинами было создано целое государство, состоящее из нескольких горных крепостей на территории современных Ирана, Ирака, Сирии и Ливана со столицей в Аламуте. Просуществовало оно практически два столетия – с 1090 по 1256 год. Ближайшей к Палестине цитаделью ордена была крепость Майаф, где и разворачиваются события игры.
Асассины никогда не могли похвастаться большой численностью и в чистом поле вряд ли выиграли хотя бы одно сражение. Секрет их успеха – в передовой на тот момент системе фортификаций их крепостей и в тактике террористов, наносивших удары по лидерам сопредельных государств. Вместо большой регулярной армии асассины содержали «спецслужбу» с разветвленной системой информаторов и отлично обученными убийцами, владеющими в равной степени и оружием, и театральным искусством. Ни один мало-мальски важный человек на Ближнем востоке не мог обеспечить себе защиту от асассинов – именно это и гарантировало безопасность государства Горного старца.
Большая часть европейских историков относится к асассинам откровенно брезгливо – дескать, это сборище одурманенных наркотиками убийц, неразборчивых в средствах. Построенная же Горным старцем своеобразная средневековая утопия, где отсутствовали богатые и бедные, сравнивается с современными дикими религиозными сектами. Асассинов также часто противопоставляют тамплиерам – рыцарям Храма, прославившимся своими деяниями примерно в те же годы. «Несостыковки» игры Assassin' Creed с официальной точкой зрения историков как раз и касаются отношений двух знаменитых орденов и сути асассинов.



«Прыжок веры» – специальная техника, позволяющая спрыгивать без парашюта со зданий высотой до 1250 метров и оставаться в живых.

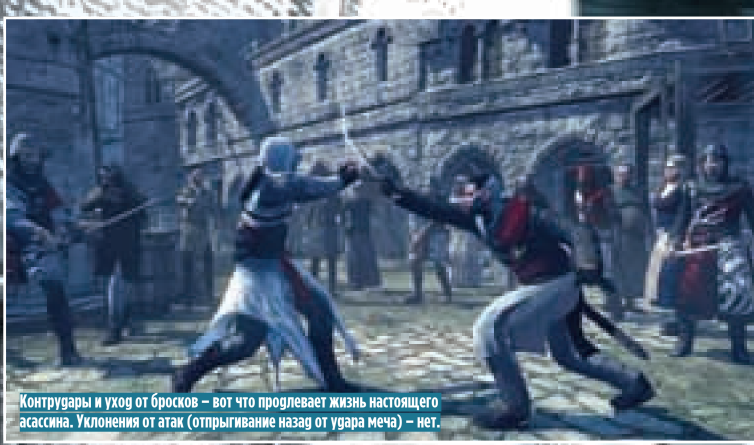


Попав в новый квартал, первым делом нужно найти высокое здание, залезть на него и осмотреться. Без этого почти невозможно обойтись.

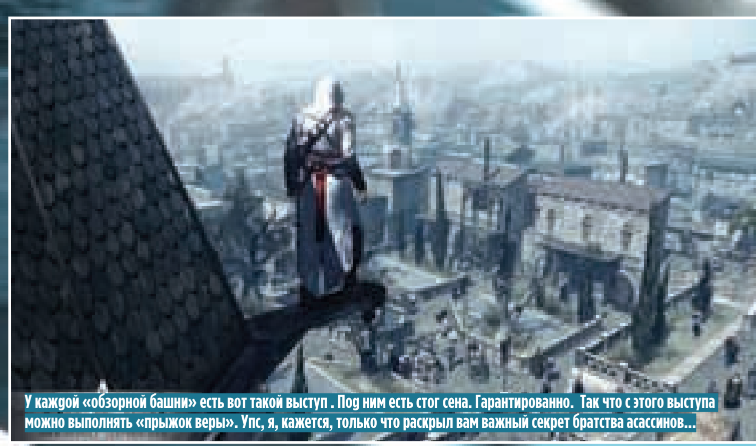
форматоры чуть разнообразнее: они просят либо убить нескольких человек, либо (вдумайтесь!) собрать двадцать разбросанных по городу флагов за ограниченное время. Наконец, архитектура всех городов абсолютно идентична – вы вряд ли отличите Акру от Дамаска и один квартал от другого. Список можно продолжать, но проще лишь подвести итог: через три часа игры вам наверняка покажется, что Assassin's Creed – чудовищно скучная и однообразная игра. Собственно, все эти 7 баллов из 10 – как раз отсюда.

Настоящий nextgen!

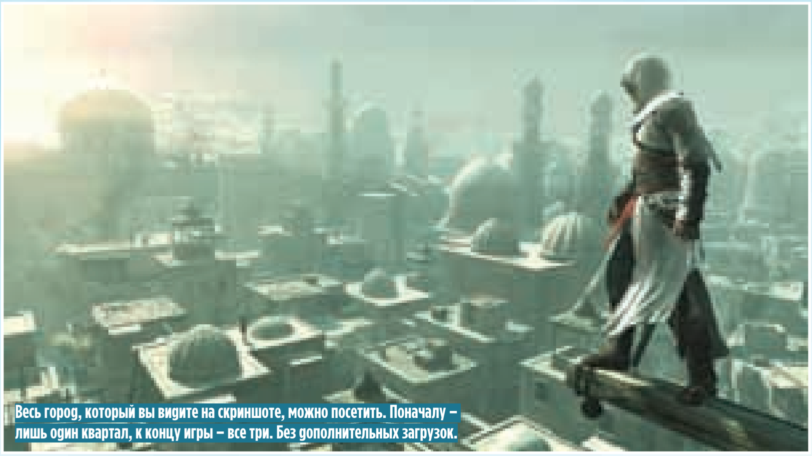
Однако все не так просто. Есть еще идеальная игровая механика. Начнем с паркура – то бишь, умения передвигаться по городу в неформальной манере. Если вам нужно куда-то попасть, забудьте о карте улиц! Следует идти строго по прямой из точки А в точку Б – если надо, залезть на ближайший дом и далее прыгать с крыши на крышу, карабкаться по лестницам, хвататься за торчащие балки, красться по карнизам. Прелесть Assassin's Creed в том, что все это делается очень просто (достаточно нажимать «вперед», и все получается само собой), в отличие от Prince of Persia. И очень реалистично. Если герой карабкается по сложной поверхности здания, с множеством выступов и лепнины, то его руки никогда не цепляют воздух. Графический движок умеет просчитывать все движения так, что никаких несостыковок не возникает. С учетом сложности моделей домов (никаких скучных коробок!) это кажется настоящим чудом. Кроме того, паркур очень важен, когда вам нужно оторваться от преследователей. Второе достоинство игровой механики – система боя. Они вся построена на тайминге движений. Например, чтобы уклониться от удара противника или нанести контрудар, нужно нажать кнопку строго в момент атаки. Так же устроен уход от захватов, соединение приемов в серию. «Окно» для нажатия кнопок довольно большое, и в итоге бои по сложности – ровно то, что нужно. Выглядят они превосходно – отличная анимация движений, множество вариантов добивания противника – просто великолепно. Наконец, третья составляющая – это модели поведения стражников и жителей города и варианты реакции на ваши действия. Например, если вы на глазах у охранника начинаете карабкаться на стену, он нападет на вас и позовет на помощь. Если делать то же в присутствии обычных жителей – они не рискнут вмешаться, но будут стоять рядом, тыкать пальцем и громко обсуждать ваше поведение. Рано или поздно это увидит стражник. Когда в рамках миссии по допросу вы нападаете на кого-то в темном переулке и бьете ему кулаком в лицо, некоторые мирные жители могут вмешаться и дать по голове вам. Стоит достать меч – как они разбегутся с криками о помощи. При этом в городах обитают сотни и тысячи жителей и стражников, и каждый куда-то идет и что-то делает, и у него есть свой сектор обзора, который просчитывается в реальном времени. В случае, когда вас обнаружили, игра становится очень похожей на Metal Gear Solid. Со всех сторон прибегает стража, от нее нужно оторваться и залезть в какой-нибудь hiding spot так, чтобы этого никто не заметил. Очень похоже на Снейка и его картонные коробки с той разницей, что hiding spot никто проверять не будет. К слову, и система боя вкупе с паркуром очень похожи на то, что мы видели в MGS. В какой-то степени Assassin's Creed – это эдакий Metal Gear Solid 4 lite, да еще и посвященный Крестовым походам.
Еще в игре есть сюжет – и не из плохих. В лучших традициях конспирологических теорий сценаристы Assassin's Creed рассказывают о противостоянии асассинов и тамплиеров на протяжении всей истории человечества. Идеологическом про-



Контрудары и уход от бросков – вот что продлевает жизнь настоящего асассина. Уклонения от атак (отпрыгивание назад от удара меча) – нет.



У каждой «обзорной башни» есть вот такой выступ . Под ним есть стог сена. Гарантированно. Так что с этого выступа можно выполнять «прыжок веры». Упс, я, кажется, только что раскрыл вам важный секрет братства асассинов...


Весь город, который вы видите на скриншоте, можно посетить. Поначалу – лишь один квартал, к концу игры – все три. Без дополнительных загрузок.



У асассина есть три вида оружия – меч, кинжал, скрытое лезвие, метательные ножи и собственные кулаки. Упс, их, оказывается целых пять.


Находясь на крыше, проще сбросить противника вниз, чем возиться с фехтованием. Нечестных способов победы не бывает.



Чтобы Кодзиме было стыдно…

На определенном этапе вам в игре встретятся аттрактор Лоренца (компактное инвариантное множество L в трехмерном фазовом пространстве гладкого потока, которое имеет определенную сложную топологическую структуру), Всевидящее Око (сложная символико-аллегорическая композиция, символизирующая Всевидящего Бога) и отсылки к календарю майя. Найти информацию о непонятном всегда можно в Википедии (http://www.wikipedia.org). Все-таки, умная женщина эта Джейд Реймонд!



тивостоянии – не только лишь скучной борьбе за власть. Каждая новая миссия порождает у Альтаира и геймера новые вопросы, умело подводя к ожидаемой, но все равно не лишенной сюрпризов развязке. Смущает лишь подача сюжета. В Assassin's Creed практически нет CG-роликов, и даже кинематографических сцен на движке. Все диалоги идут при стандартном обзоре от третьего лица, и одновременно с ними герой может даже передвигаться (с некоторыми ограничениями). Это важно. В большинстве современных игр CG-ролики с сюжетом воспринимаются как подарки геймеру, которые он заслуживает прохождением новых уровней. Геймплей – отдельно, сюжет – отдельно. В Assassin's Creed различия стерты. Есть только игра.

Кто подставил Джейд Реймонд?

Так что же, неужели игра не удалась? Удалась, и еще как. В отличие от Prince of Persia и Tom Clancy' Splinter Cell, Assassin's Creed – не идеальное развлечение для массового зрителя, а авторский проект с четкой концепцией. И соответствие игры этой концепции для разработчиков, очевидно, было важнее, нежели ее коммерческий успех. Безусловно, Assassin's Creed – плод дальнейшей эволюции Prince of Persia; в какой-то степени – еще и Tom Clancy's Splinter Cell. Однако разработчики поставили перед собой куда более амбициозную задачу – сделать игру, которая соединила бы в себе лучшие идеи Grand Theft Auto 4, Prince of Persia: Two Thrones и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и стала одним из первых настоящих приключенческих боевиков нового поколения. Не стоит забывать и о сюжете. При всем уважении к Prince of Persia и Splinter Cell, обе игры ни о чем не пытались сказать геймеру. Assassin's Creed – говорит. Даже малообразованный школьник, не отличающий госпитальеров от пикадоров, на каком-то уровне поймет сюжет игры. Однако сюжет рассчитан на людей несколько более эрудированных, и в этом смысле игра близка к творениям Хидео Кодзимы. Assassin's Creed максимально избавлена от типичных игровых условностей. Это может показаться бесполезным – ну кому прежде мешали сейв-пойнты, меню во внутриигровых магазинах, отдельные арены для битв или CG-ролики с улучшенными 3D-моделями героев? Однако именно тотальная реалистичность и единообразие стиля Assassin's Creed и делает мир игры живым и интересным. Не раз и не два я ловил себя на том, что мне интересно просто гулять по улицам Иерусалима, осторожно прокладывая себе путь в толпе, недовольно отпихивая попрошаек, кланяясь суровым стражникам, обчищая карманы бандитов. Нравилось забираться на крыши домов, искать потайные места, в которых в случае чего можно спрятаться от погони. Сидеть на крыше башни крупнейшего в городе собора, наслаждаясь открывающимся видом. Наконец, при провальном геймдизайне «высокого уровня» (однообразные миссии, враги и объекты) Assassin's Creed имеет идеальную игровую механику «низкого уровня» – бои, паркур и искусственный интеллект NPC – которая в равной мере удобна, интересна понятна как начинающим геймерам, так и профессионалам. Прошло время многоударных комб с заученными комбинациями, ручного прицеливания мышкой или джойпадом, «боссов» с гигантским запасом жизненной силы и прыжков над пропастями, получающихся с третьего раза. В Assassin's Creed нет необходимости сохраняться – после любой выполненной задачи (какой бы малой она ни была) игра и так это делает. Здесь не нужно бегать за аптечками на другой конец уровня каждый раз, когда герой пропустит пару ударов мечом, – здоровье восполняется во время отдыха.

Конечно, можно было сделать игру лучше. Наделать локаций по всему миру – в джунглях, за Полярным кругом, в Киевском княжестве и еще на всякий случай на Луне. Добавить пять видов оружия, десять видов монстров с рогами и копытами и еще драконов – в качестве боссов. Красивые CG-ролики о взаимоотношениях Альтаира с райскими девами. И еще задания в духе «глава Иерусалимской мафии просит собрать дань с местных шлюх». Вот вам и разнообразие! Увы, все это вступает в конфликт с авторской концепцией игры, а потому невозможно. И если кто-то из вас считал, что Джейд Реймонд и ее команда готовили очередной Prince of Persia в новом сеттинге – что ж, вы ошибались.

Assassin's Creed – игра, в которой чудовищные недостатки, которых можно ожидать, скорее, от низкобюджетных поделок по мотивам фильмов, компенсируются очень серьезными достоинствами. Она выдерживает раз принятый стиль и концепцию от первого до последнего кадра. Наконец, даже провалив геймдизайн, разработчики предложили огромный живой мир, живущий по своим законам, и дали тем самым возможность насладиться игрой всем тем, кто верил, верит и будет верить в Assassin's Creed. СИ

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС
главный редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Grandia II, Soul Calibur, StarCraft, Duke Nukem 3D

На PC играет в серьезные RTS и пошаговые стратегии (в том числе – глобальные), шутеры от первого лица. На консолях – во все остальное, но в первую очередь – в классические и тактические RPG (Final Fantasy, Disgaea), файтинги и сюжетно-ориентированные боевики в духе Metal Gear Solid.

ГЕЙМПЛЕЙ

Примерно через три-пять часов после начала игра надоедает. Если напрячься и потерпеть, то потом она снова начинает казаться интересной. Особенно если начать выполнять дополнительные миссии, которые не нужны для прохождения. И еще очень весело прыгать по крышам домов, карабкаться по карнизам и нырять сверху в стоги сена.

ГРАФИКА

Игра выглядит великолепно. На высоте и качество моделей персонажей, и анимация, и дальность прорисовки. Особенно красивы разные варианты добивания Альтаиром поверженных врагов. Некоторые нарекания вызывает разве что ненатуральная вода, но ее в игре очень мало.

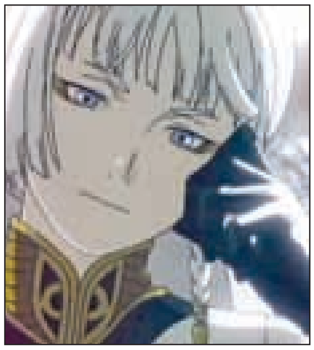
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень обидно, что игру не удалось сделать такой, чтобы к ней ни у кого не возникло претензий. Получается, что многие геймеры пропустят Assassin's Creed только потому, что их знакомый скажет им, что ему она надоела через три-пять часов. А ее не стоит пропускать. Без знания сюжета первой части вы ведь можете и не разобраться в истории второй.

ВЕРДИКТ 7.5

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС
бильд-редактор

ЛЮБИМАЯ ИГРА
BioShock
Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Поначалу пьянит, потом воспринимается как данность, даже необходимость. Огромная свобода сочетается с прожиточным минимумом ситуаций из средневековой жизни, щедро разбросанных по всей игре по принципу «скопировать-вставить». Совет: употребляйте Assassin's Creed небольшими «порциями», так не испортите настроение.

ГРАФИКА

Assassin's Creed можно любоваться, даже разочаровавшись в геймплее. Пожалуй, это первая историческая freeplay-игра, здесь мы не ограничены одним «коридором» через весь уровень, а можем взобраться на любое здание и полюбоваться оттуда красотами окрестностей. Впрочем, однообразие опять тут как тут.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

В первые пару часов игры хочется прыгать от восторга – не верится даже, что столь потрясающая игра вообще может существовать. Рассеивается морок быстро, игра теряет шарм и магию, оставаясь в памяти лишь набором мелких островков в море серого филлера. Но уже за эти пару часов ни с чем не сравнимого игрового опыта Assassin's Creed стоит ценить.

ВЕРДИКТ 8.0

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Devil Summoner: Soul Hackers
Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

ГЕЙМПЛЕЙ

Сложно сказать, что в Assassin's Creed нравится больше – действовать рассудительно, не привлекая к себе внимания, или безобразничать, регулярно выступая возмутителем общественного спокойствия. Побегать от преследователей придется все равно, и если это надоест раньше времени, то играть дальше будет скучно.

ГРАФИКА

В Сети множатся слухи, будто бы в версии на PS3 иногда падает частота смены кадров, да и графических багов хватает. Все это не более чем слухи. Различия между двумя консольными версиями сводятся к световым эффектам, но и это скорее вопрос для любителя, чем серьезный недостаток.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Испытывать восторг при прохождении Assassin's Creed можно только первое время. Когда все, что уже было показано и прокомментировано в трейлерах, выполняешь в десятый раз, хочется перестать следовать сюжету и пуститься в эксперименты, о которых позднее рассказывать друзьям. Как в GTA, только соскочить с повествования сложнее.

ВЕРДИКТ 8.5

Марвин

marvin@gameland.ru



СТАТУС:
зануда со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Конструкцией не предусмотрены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети с широкополосным доступом. Характер скверный, техосмотр действителен до марта 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Огромная свобода передвижения, симулятор паркура, размашистая режиссура самых красивых боев этого года – все это здесь есть. Жаль, что через три-четыре часа, когда вы испробовали практически все, Assassins Creed становится однообразной и скучной. Что, впрочем, не мешает ей быть одной из самых эффектных игр этого года.

ГРАФИКА

Просто потрясающе! Города, горы, лошадь... Все в этой игре сделано с таким вниманием к деталям, что диву даешься, как им это удалось! А какая здесь анимация! Вот уж аниматоры Assassins Creed точно заслуживают «десятки» за проделанную работу. Ну просто самые красивые схватки на мечах в этом году!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Занимательный симулятор паркура, эффектный фильм о боях на мечах, где вы сами – и актер, и режиссер. Да вот игра вышла несколько странной... первые несколько часов вас распирает от радостных криков, после середины настигает беспокойство, под конец хочется уже поскорее допройти ее, наконец, да и забросить на полку.

ВЕРДИКТ 8.0

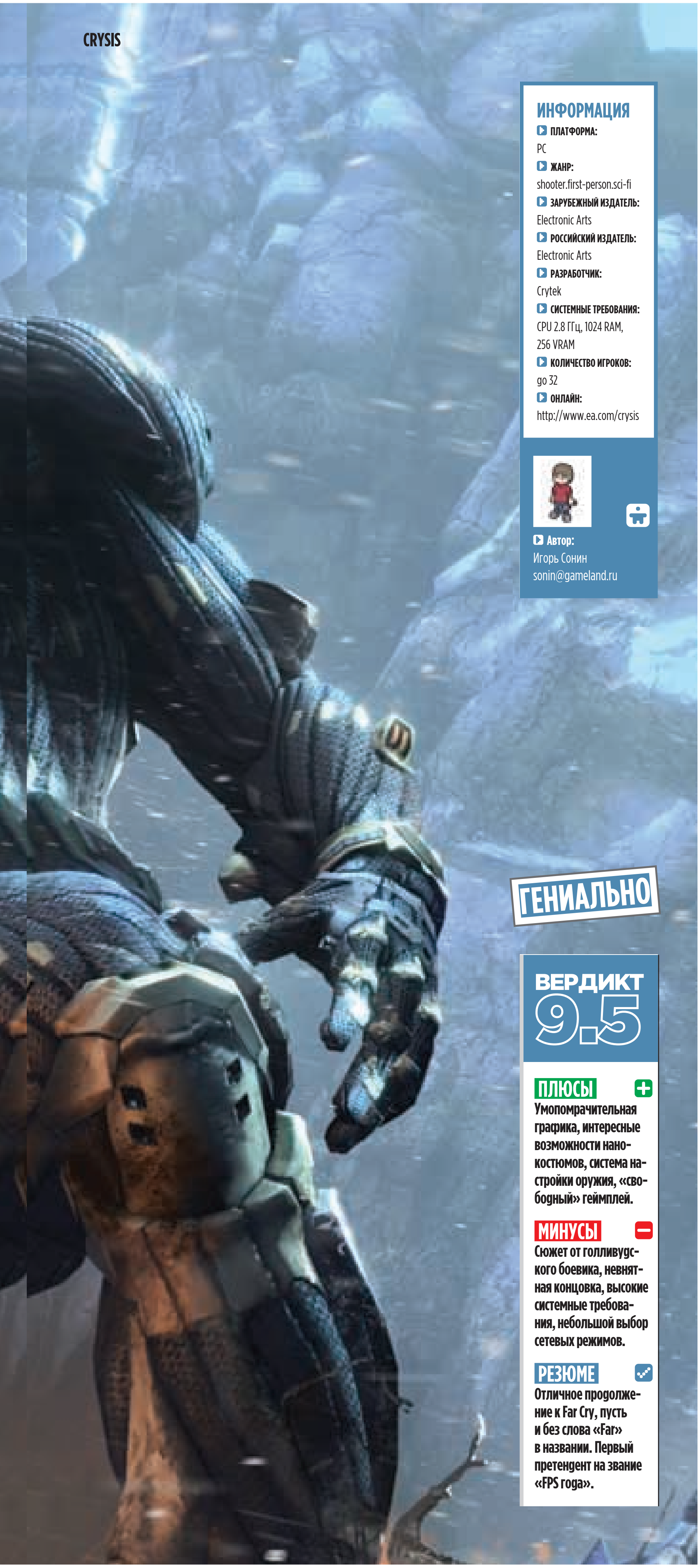
CRYSIS

ЗАГАДКА: «ЧТО ОБЩЕГО У CRYTEK И ПУТИНА?» ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ: НАНОТЕХНОЛОГИИ.



Графика Crysis на PC непревзойденна, да и на консолях редкая игра может показать что-то подобное. Правда, такую картинку вы получите только на сверхсовременной видеокарте.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
Crytek
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 32
ОНЛАЙН:
http://www.ea.com/crysis

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ 9.5

ПЛЮСЫ
Умопомрачительная графика, интересные возможности нанокостюмов, система настройки оружия, «свободный» геймплей.

МИНУСЫ
Сюжет от голливудского боевика, невнятная концовка, высокие системные требования, небольшой выбор сетевых режимов.

РЕЗЮМЕ
Отличное продолжение к Far Cry, пусть и без слова «Far» в названии. Первый претендент на звание «FPS года».

У нас в редакции стал известен шуточный «синдром Crysis». Игру, которая им страдает, легко вычислить: ты знаешь о ней все задолго до ее выхода. В самом деле, за годы, прошедшие с первых показов Crysis, разработчики умудрились раскрыть все сюжетные повороты, «сдали» все любопытные геймплейные механики и опубликовали скриншоты, похоже, со всех уровней без исключения – от первого и до последнего. Crysis позиционировали как компьютерный шутер, который задаст жару приставкам нового поколения. Мол, это игра, созданная специально для PC, и на консолях сотворить ничего подобного не выйдет. Графика, показанная на самых первых скриншотах, казалась не от мира сего. Релиз не раз задерживали – может быть, для того, чтобы геймерская публика обзавелась видеокартами, способными вытянуть картинку Crysis? Сегодня, в конце 2007-го, игра перед нами. Синдром Crysis прошел, теперь мы действительно знаем об игре все. Например, то, что Crysis – это один из лучших шутеров года, настолько же красивый, насколько и увлекательный.

Впрочем, сравнение не очень корректное: интересной игра остается на любом персональном компьютере, а вот чтобы поднять настройки на максимальный уровень, никакой современной конфигурации не хватит. Даже для шайтан-машины за несколько тысяч долларов Crysis на предельных настройках превращается в нелегкое испытание. Движок CryENGINE2, на котором построена игра, слишком хорош для 2007 года. Может, к 2009-му средний игровой компьютер и доберется до нужных мощностей, а сейчас графика, которую вы видите на скриншотах, доступна только владельцам самых передовых видеокарт.

В минимальных требованиях заявлено, в общем, обычное железо – GeForce 6800 GT или Radeon 9800 Pro, но с ними игра много теряет и в красоте, и в увлекательности: подлесок практически пропадает, и врагов видно издалека. В то время как на высоких настройках в джунглях запросто можно столкнуться нос к носу с вооруженным корейцем, вышедшим из кустов в двух метрах от вас. Но если подтянуть графику хотя бы до среднего уровня (читай: иметь GeForce 8800), игра приобретает совсем другой настрой. В прозрачной прибрежной воде колышутся темно-зеленые водоросли, играют блестящие рыбки, по мокрому песку стайками бегают диковинные птицы-курицы, предзакатное солнце освещает тропический остров, свежий бриз колышет траву, лучи света пробиваются сквозь шершавые листья высоких пальм, солнечные блики играют на матовой поверхности нанокостюма. В этой идиллии ты слышишь приказы на корейском языке (судя по звукам, что-то очень нецензурное), треск автоматной очереди – и пальма, под который ты сидел, тяжело валится на землю. По тропическому острову Crysis хочется водить экскурсии, но мы здесь не для того. Мы здесь устроим маленькую победоносную войну.

Наш отряд – спецназ США, самая справедливая и самая опасная военная сила в распоряжении человечества. Войска Северной Кореи устраивают срочную эвакуацию одного из островов в Филиппинском море, где проводили исследования наши звездно-полосатые археологи. От ученых с тех пор ни слуху ни духу, и США отправляет на остров небольшую команду спецназа с простой задачей: найти и вернуть яйцеголовых, которые якобы содержатся на острове как заложники. Корейцев в джунглях много, но наши парни обладают техническим превосходством. Они облачены в нанокостюмы, которые могут на лету менять свои характеристики. В режиме

Одной из причин популярности Far Cry стала «открытость» игры. Создать свою модификацию было довольно просто, и моддеры с удовольствием взялись за дело. Разработчики из Crytek уверены, что поддержка моддерской тусовки – прямая дорога к всенародной любви. Crysis тоже легко модифицируется, а для поддержки и развития любительского творчества создан (точнее, обновлен) сайт CryMod (http://www.crymod.com). Там можно найти целую серию обучающих видеороликов о том, как сделать качественный мод для Crysis. Кстати, в комплекте с игрой поставляется редактор карт Sandbox 2 («Песочница 2»), и каждый игрок может попробовать свои силы в нелегком деле дизайна и моделирования уровней. Именно этим редактором пользовались сотрудники Crytek, когда готовили тропические просторы Crysis. Любопытно, что вы не просто смотрите на уровень с высоты птичьего полета, а в любой момент можете переключиться в «игровой режим» и побегать по только что созданной карте. Кстати, официально редактор поддерживается только в 64-битных средах: обычные 32-битные компьютеры не располагают объемом виртуальной памяти, необходимым для хранения наиболее сложных карт.

защиты нанокостюм превращается в сверхтехнологичный бронежилет, в режиме скорости делает героя быстрее и ловчее, в режиме силы позволяет прыгать на высоту второго этажа. Есть даже невидимость, точно такая, как у Хищника. Для работы нанокостюму нужна энергия, а она, в свою очередь, постепенно восстанавливается. Так что все время быть прочным, быстрым, сильным и невидимым не выходит: когда энергия заканчивается, превращаешься в простого смертного и вновь ждешь своего часа. Сюжет, казалось бы, располагает к молниеносным диверсионным операциям в тылу врага или, в крайнем случае, к затяжной партизанской войне. Но все будет гораздо проще. Наш план рушится еще во время первой заставки, корейцы радостно набрасываются на героев, а глушитель со ствола автомата можно свинтить через десять минут после высадки и не надевать до конца игры. Выясняется, что на острове нашли какую-то древнейшую реликвию, оставшуюся от некой цивилизации. Реликвия внезапно оказалась то ли живым организмом, то ли сверхсложным устройством – в общем, проснулась, завелась и давай выпускать на свет божий своих синеватых детишек, которых мы для простоты дальше будем называть «пришельцами». Первая часть игры – про корейцев и тропики, вторая – путешествие вглубь базы пришельцев, третья – побег с базы, эвакуация с обледеневшего острова и большая финальная раздача на палубе авианосца. Все это давно известно тем, кто следил за разработкой, и даже пресловутый авианосец нам показывали уже больше года назад.
Crysis во многом развивает идеи, которые были заложены еще в Far Cry, прошлую игру команды Crytek (тут надо заметить, что права на название Far Cry сейчас у Ubisoft, и Far Cry 2 делает студия Ubisoft Montreal). Так вот, по большому счету и Far Cry, и Far Cry 2, и Crysis построены на одном и том же фундаменте. Вы отправляете героя в мир, живущий по своим законам, обрезаете марионеточные нити, которые направляют геймера в играх вроде Call of Duty 4, и смотрите, что из этого получится. Любое оружие в Crysis можно модифицировать на свой вкус: приделать фонарик или «лазерную указку», выбрать тип прицела, поставить подствольник, переключить режим стрельбы – очередями или одиночными. И, конечно, нельзя забывать про нанокостюм. С его помощью можно не просто подстроить возможности героя под свой стиль игры – можно мгновенно переключаться между вариантами. Например, оказавшись под огнем неприятеля, активировать «силу», перемахнуть через забор, включить «скорость», пронестись по крышам, спрыгнуть в безопасном месте, перейти в «невидимость», забраться на вершину холма, плюхнуться в траву, отдышаться, достать «снайперку», переключиться на «защиту» и теперь – только теперь – серьезно подумать, кто же это такой хитрый решил на нас напасть. С обычными корейцами такие фокусы часто бывают не нужны, а вот когда в распоряжении врага тоже появятся нанокостюмы – тогда придется несладко, и без подобных хитростей становится уже не обойтись.
Свобода, которую дает Crysis, – самое главное. Тропический остров все-таки разбит на уровни, но в пределах уровня вы часто сможете выбрать свой, наиболее подходящий стиль игры. Пока джунгли остаются теплыми и зелеными, а врагами выступают корейцы, выбор будет всегда: напасть ли на конвой или дать ему пройти спокойно, спрятаться ли в джунглях или принять бой, сесть ли в джип и поехать по дороге или пойти пешком через лес. Но чем ближе к финалу, тем уже становится сюжетный коридор. В базе пришельцев нет гравитации, залы ничем не отличаются друг от друга, и искать единственно верный путь – сущее мучение. Побег с обледеневшего острова проходит и вовсе

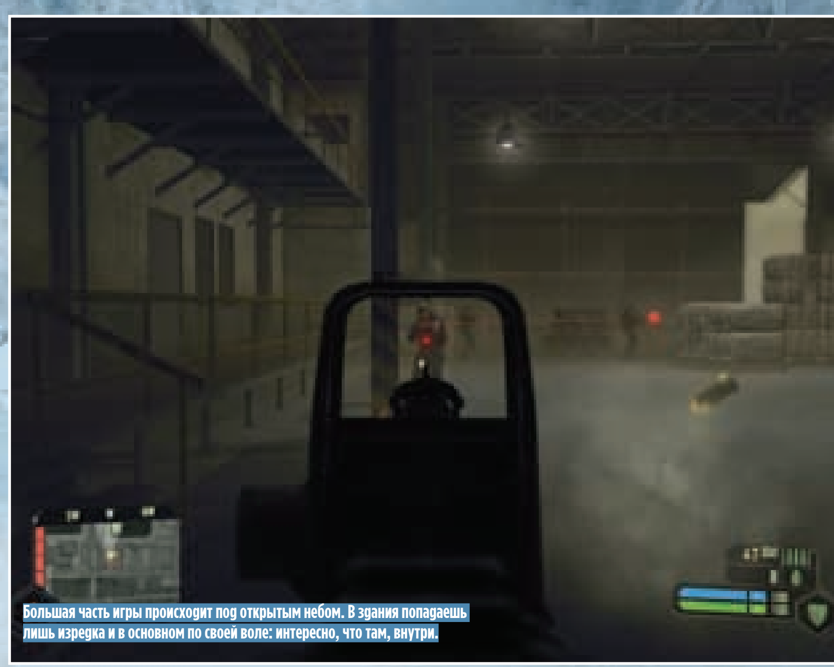
Несмотря на то что Crysis уже доделан, готов и продается в каждом уважающем себя магазине компьютерных игр, движок CryENGINE2, на котором построена игра, еще не достиг совершенства. Например, согласно информации, опубликованной на официальном сайте Crytek, разработка версий движка для Xbox 360 и PlayStation 3 еще не завершена. Может быть, именно поэтому Crysis и не был опубликован на консолях нового поколения? Список технологий, воплощенных в CryENGINE2, займет добрую страницу, поэтому перечислять их все мы не будем. Отметим лишь, что на PC движок поддерживает одновременно DirectX 9 и DirectX 10. Новая версия DirectX, доступная в Windows Vista, якобы дает некоторые преимущества, но на глаз единственным, что вы заметите, будет падение скорости работы – в Windows Vista игра требует более быстрого «железа», чем в Windows XP. Движок работает как в 32-битной, так и в 64-битной среде и не поддерживает новомодные физические ускорители AGEIA PhysX. Вместо них физику обсчитывает собственная программная система CryPhysics.



Эффект от взрыва гранаты чудо как хорош. Кстати, когда вы попадаете под огонь врага, по экрану идет рябь, стилизованная под помехи.



Каждое оружие настраивается под ситуацию. Даже к дробовику можно приделать оптический прицел, но, наверное, с одной целью: чтобы убедиться в тщетности такого сочетания.



Большая часть игры происходит под открытым небом. В здания попадаешь лишь изредка и в основном по своей воле: интересно, что там, внутри.


Во второй части игры героев загоняют в ущелье, ведущее к финалу. Видите стену за внедорожником? Перебраться через нее нельзя.


Оцените внимание к деталям: на морозе запотевает стекло прицела. Заодно посмотрите на заснеженный лес на заднем плане. Красотища.


По острову идет ураган, и ветер бросает тебе в лицо хлопья снега и пожухлые листья. Но только если есть хорошая видеокарта. Если современной карты нет, многие эффекты придется отключить.


Танковая битва – один из лучших уровней. Главное помнить, что здесь проще выжить не внутри танка, а в траве, лежа на пузе. Пехотинца запросто могут не заметить.


Летающие корабли пришельцев похожи на синеватую грязь со щупальцами. Все-таки ни одна страна еще не сравнится с Японией по достижениям в области меха-дизайна.


Техникой можно управлять в двух режимах: либо из кабины, либо с видом от третьего лица.

СЕКРЕТ!

Откройте папку с файлами настроек уровней сложности (обычно это ...Electronic Arts\Crytek\Crysis\Game\Config). Там будут файлы diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg и diff_bauer.cfg. Выберите файл, соответствующий уровню сложности, на котором вы играете. Затем откройте файл в любом текстовом редакторе и добавьте внизу, по желанию, следующие строки:

«g_godMode = 1» – режим бесконечного здоровья
«i_unlimitedammo = 1» – бесконечные патроны
«ai_IgnorePlayer = 1» – враг перестает вас замечать
«i_noweaponlimit = 1» – отключение лимита переносимого оружия

по ущелью, где пришельцев ни перехитрить, ни обойти не удается. В конце, внезапно, наш герой оказывается в пилотском кресле транспортного воздушного судна, и тут начинается вовсе какой-то фарс: подняться над островом не дает невидимый потолок, свернуть с пути мешают невесть откуда взявшиеся горы, а путь дальше по каньону открывается не раньше, чем вы расправитесь со свежей порцией инопланетной нечисти.

В начале игры нет накала страстей, но есть свобода. К финалу события набирают оборот, а свободу подменяет остросюжетное повествование. Это позволяет угодить всем: и тем, кто любил угодья Far Cry, и тем, кто души не чает в сюжетных шутерах вроде того же Call of Duty 4. И первым, и вторым понравится середина игры, особенно уровень с танковой битвой: там можно устраивать с корейцами дуэли на стальных машинах, можно бегать по полям с базукой, штурмовать снайперские вышки, занимать высоты и оттуда накрывать вражескую технику. Сюжет время от времени подается в виде неинтерактивных заставок: игра вдруг перехватывает управление, и вы хоть и смотрите на мир глазами героя, но направляете взгляд только туда, куда скажет сценарий. Подход оправданный, а заставки сделаны со вкусом и вниманием к деталям, достойными голливудского блокбастера (сами решайте, комплимент это или нет).

В мультиплеере всего два режима: Instant Action (все против всех) и Power Struggle (две команды по 16 человек друг против друга). В Power Struggle часть игроков присоединяется к северокорейской армии, прочие вступают в ряды вооруженных сил США. Обе стороны с ходу получают доступ к простеньким нанокостюмам. Задача каждой – уничтожить базу противника. Происходящее на карте напоминает игру в Battlefield: стороны стараются захватить и удержать под своим контролем электростанции, которые питают заводы по производству техники. В центре карты расположен главный завод, овладев которым, одна из армий получает средства для уничтожения чужой базы. Получается свежо и любопытно (особенно с активным использованием нанокостюмов), но мультиплеер Crysis все равно теряется на фоне прочих онлайновых игр этой осени, будь то суровая Enemy Territory: Quake Wars или легкомысленная Team Fortress 2.

В целом, Crysis – удивительная игра. Единственное, чего ей недостает, так это амбиции стать чем-то большим, чем просто главный шутер 2007-го. Первоклассная графика Crysis – лучшее, что можно сейчас увидеть на PC, но некоторые дизайнерские и сценарные ходы оставляют в смущении. Невидимые стены для ограничения игрока можно уже перестать использовать, голливудский сюжет довольно предсказуем, а бесстыдный намек на непременное продолжение в финале и вовсе смазывает впечатление. Crysis удивительно хороша, и технологии, лежащие в ее основе, заслуживает высшего балла. Остается верить, что это первая игра трилогии, и дальше события будут развиваться еще зрелищнее, а игрок получит еще большую свободу действий.

Crytek уже подала заявки на торговые марки Crysis Wars и World in Crysis. Так пусть же они сделают эти игры. Сделают с замахом не на игру года, а на игру десятилетия. Мы верим: у Crytek большое будущее. Она еще получит свою «десятку», но не в этот раз. СИ



В игре будет и уровень внутри базы пришельцев, где нет силы притяжения. Ты болтаешься в мутной жиже вместе с представителями чужой цивилизации, и они тебе не рады.





Очевидный путь – не всегда лучший. Варианты: прорваться на грузовике через центральный вход, пройти пешком через минные поля, уйти в лес и поискать обходной путь.

ВЕДЬМАЧИЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания ND Games проводят конкурс по игре «Ведьмак».



ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 31 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА.

Седовласый убица чудовищ Геральт из Ривии – персонаж серьезный, даже трагичный. Но в преддверии праздников мы предлагаем вам оживить мрачный образ и проявить фантазию. Какой Дед Мороз получился бы из ведьмака? Нарисуйте свою версию или доработайте любой из официальных артов (ищите их на сайте www.nd.ru). Работы присылайте на konkurs@nd.ru с пометкой «Страна Игр».

ПРИЗЫ:

Занявший первое место получит мощную видеокарту Palit 8800 GT, книгу Анджея Сапковского и настоящий ведьмачий медальон.
Еще 9 участников получат по книге и брелку.



Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.

ВЕДЬМАК

А С ПОГОДОЙ ПОВЕЗЛО – ДОЖДЬ ИДЕТ ЧЕТВЕРТЫЙ ДЕНЬ, ХОТЯ ПО РАДИО СКАЗАЛИ – ЖАРКОЙ БУДЕТ ДАЖЕ ТЕНЬ.



Очень многое можно сказать об игре по тому, как в ней отображена непогода. Простая, вроде бы, вещь – дождь, придает миру на экране большую правдоподобность, чем самые детальные модели зданий и деревьев, независимо от жанра. Капли на лобовом стекле, вспышки молний, озаряющие трассу впереди – и вот уже не обращаешь внимания на спрайтовую листву и картонных зрителей, остаются только мелькающие перед глазами дворники и мокрый асфальт под колесами. Что до ролевых игр или экшнов – падающие с неба струи не причинят герою вреда: одежда никогда не намокнет, а ноги не разъедутся в грязи в самый неподходящий момент во время поединка. Разве что хмурые тучи испортят настроение. Но все равно непроизвольно поеживаешься и ищешь убежище. И мудр тот геймдизайнер, кто не забывает время от времени устроить хороший ливень.

Жутчайшая ночная гроза – первое яркое впечатление, остающееся от «Ведьмака», если не считать шедевральный вступительный ролик. Хляби небесные разверзлись, селяне улепетывают по лужам, чтобы поскорее спрятаться в тепле трактира, и только стражники, вынужденные торчать на улице, чехвостят разбушевавшуюся стихию почем зря. Во время разговора близкие разряды резко высвечивают в темноте лицо Геральта, придавая беловолосому ведьмаку совсем уж демонический вид. И даже в помещении дождь напоминает о себе глухим шумом за окнами и монотонным стуком по крыше.

Первый акт, проходящий в предместьях Вызимы, весь пропитан этим меланхоличным духом. Серые домишки, неразговорчивые жители, терроризирующий окрестности пес-призрак и неприглядные подробности, всплывающие при тщательном расследовании, – такой могла бы стать RPG по «Собаке Баскервилей» или «Вечеру в тоскливом октябре». Кровавая развязка, впрочем, выбивается из общего викторианского стиля, но вполне типична для мрачного мира Сапковского.

Заслуга ли в этом лишь сценаристов, или же бдительного надзора пана Анджея, но сюжет в «Ведьмаке» необычайно хорош, он тащит за собой весь остальной геймплей и заставляет закрыть глаза на многие недоработки. Если забыть банальнейшую завязку про потерявшего память героя (в конце концов, только благодаря такому несколько неуклюжему приему мы можем поиграть за Геральта, а не неизвестного ведьмака-новичка), продолжение похождений Белого Волка вполне достойно книжного прародителя. Редкий талант автора – чтобы при смене декораций не просто появлялись торговцы с более полезным барахлом, но менялся сам темп повествования. Оказавшись в столице Темерии, мы тут же попадаем в настоящий нуар. Частный детектив с жаждой мести, сбор улик, организованная преступность, продажные представители властей, подпольные притоны и торговцы наркотиками – основная квестовая линейка метко обозвана разработчиками «Секреты Вызимы» и очень похожа на многочисленные фильмы о честных копах и их борьбе с прогнившей системой. Затем волею случая ведьмака заносит на болото, в котором нелюдимые местные испокон веку добывают глину и делают из нее кирпичи. А еще поклоняются идолам с множеством щупалец и ждут пробуждения Владык Вод. Интересно, что сказал бы по этому поводу Лавкрафт? Дворцовые интриги, древние тайны, наконец, просто ответ на вопрос, зачем загадочному магу понадобилось нападать на Каэр Морхэн и красть секреты ведьмаков, – интересно знать, что же будет дальше, а не только прибавить еще один уровень персонажу. Созданию настроя сильно способствует отлично переданный дух книг Сапковского – здесь NPC не стесняются сквернословить и обсуждать интимные подробности, а большинство из них – жадные и жестокие подонки; нелюди умирают в гетто от



Коллекционное издание

Выпуск «Ведьмака» – пожалуй, главное на сегодня достижение ND Games, премиум лейбла компании «Новый Диск», созданного пару лет назад для продвижения и локализации популярных западных тайтлов. Короткий срок – и такой большой проделанный путь, от скромной веб-странички с логотипом до полноценного сотрудничества с разработчиками, одних из лучших переводов и озвучки на российском рынке и коллекционных изданий. Выпущенный ограниченным тиражом в 500 экземпляров подарок для настоящих фанатов «Ведьмака» – кожаная сумка с картой, дополнительными материалами, саундтреком и подробным руководством пользователя, разошелся в первые же дни.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
role-playing.PC-style

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games

РАЗРАБОТЧИК:
CD Projekt Red

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ОНЛАЙН:
http://www.thewitcher.com



Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Красивейшие виды, незатасканный сюжет с сильной детективной составляющей и обилием ответвлений, «взрослая» тематика, гибкая ролевая система, алхимия.

МИНУСЫ
Неотзывчивое управление, хаотичные сражения, неудобный инвентарь, падения производительности и слишком частые и долгие загрузки.

РЕЗЮМЕ
Несмотря на досадные недоработки и не самую современную графику – лучшая CRPG года.



Пейзажи порой попадаются просто замечательные. А мы еще не верили в предрелизные скриншоты.



Выбор новых «талантов» и варка эликсиров возможны только во время медитации, для которой нужно найти и разжечь костер или попроситься переночевать у дружественного NPC.



С боссов, подобных этому голему, добываются уникальные ингриденты, которые можно использовать для создания особого эликсира. Например, дающего золотой «талант».

чумы или партизанят в окрестностях; благородные рыцари – оголтелые расисты. Как ни старайся ведьмак остаться в стороне, не раз и не два предстоит сделать нелегкий выбор, на чью сторону встать, и руководствоваться при этом придется отнюдь не черно-белыми категориями. Самое пугающее в таких ситуациях, прямо как в жизни, – неочевидность последствий. То, что казалось правильным, спустя акт оборачивается несколькими повешенными, а тот, кому оказали услугу, – поставщиком контрабанды нашим злейшим врагам.

С одной стороны, это пробуждает интерес к повторному прохождению, с другой – «Ведьмак» слишком долог, мы уже от такого отвыкли. Учитывая чудовищное количество вышедших осенью хитов, потратить 50 с лишним часов на одну игру – непозволительная роскошь. Само по себе это, конечно, не минус, ведь есть даже негласное ранжирование RPG по количеству затрачиваемых на них часов. Беда в том, что большая часть времени уходит на сидение перед экраном в ожидании загрузки очередного уровня. Поскольку при выполнении квестов приходится мотаться по всему городу и постоянно заходить в дома, где-то к третьему акту играть получается только со включенной одновременно DS. Чтобы не смотреть на очень красивые, но уже вызывающие ненависть загрузочные картинки.

При этом валить вину только на программистов не стоит – все это следствие общей «незрелости» дизайна.



Геральту не раз и не два попадутся дамы, не способные устоять перед его мрачным обаянием. Постельные сцены заменяются такими вот картами.

Саундтрек

Как и подобает крупным релизам, вместе с выходом игры в продажу поступил и саундтрек, написанный известной польской группой Vader (стиль death metal). Специально для игры авторы сочинили песню Sword of the Witcher, которая стала одной из самых популярных из скачиваемых в Интернете. Сама группа Vader достойна отдельного упоминания – в свое время она совершила маленькую революцию в мире тяжелой музыки, показав всему миру, что и в Восточной Европе умеют играть металл.



Карта уровня очень удобная, на ней отмечены все торговцы и важные места, также можно задать отслеживание любой точки и та высветится на радаре.

CD Projekt RED

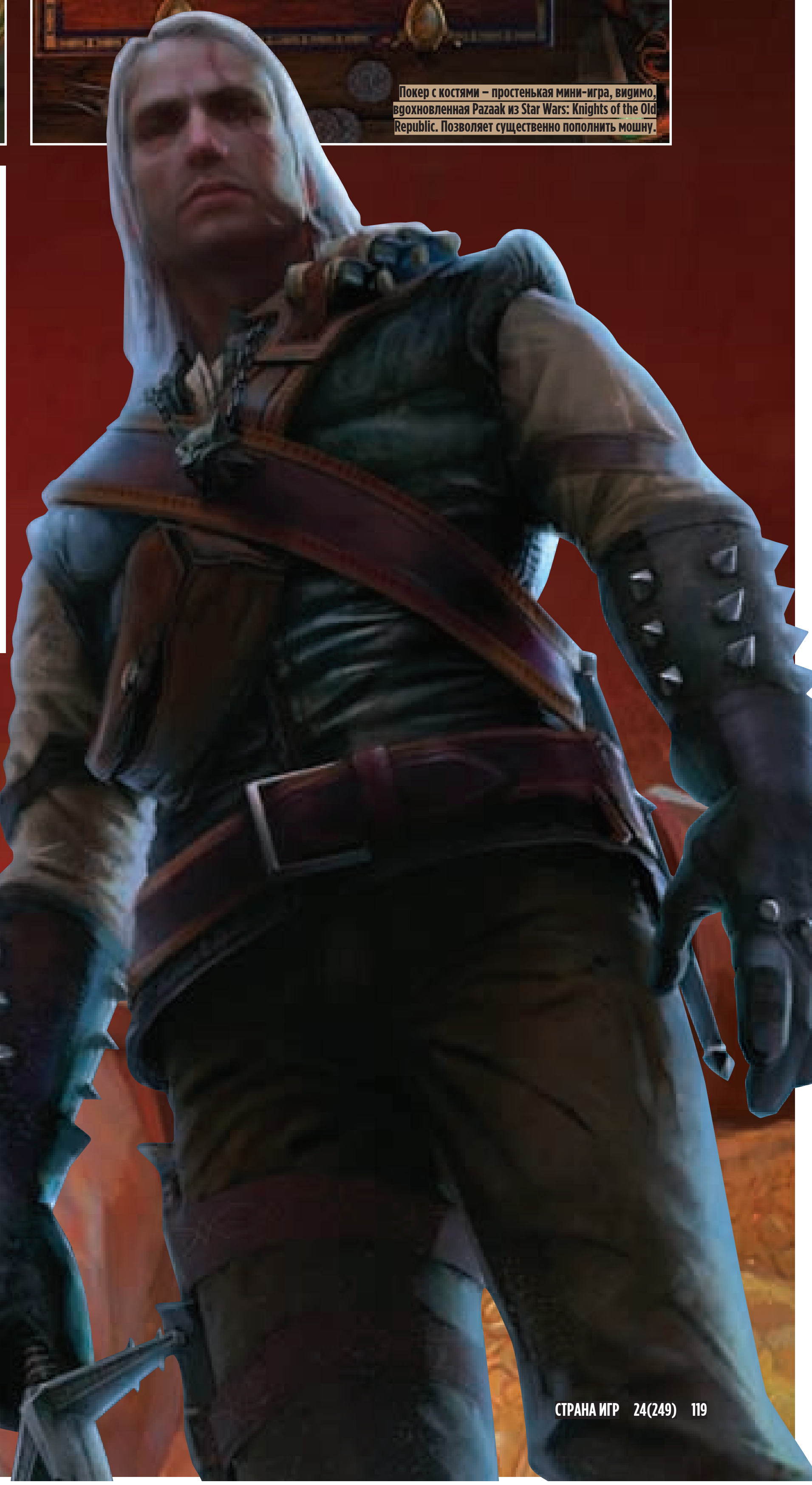
Крайне многообещающая студия, внутреннее подразделение ведущего польского издателя и дистрибьютора компьютерных игр – компании CD Projekt. Начиная с сентября 2003 года CD Projekt RED работала над дебютным проектом, впоследствии получившим название The Witcher. Студия находится в дружеских отношениях с признанными мастерами ролевых игр – Bioware (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Jade Empire, Mass Effect), у которых лицензировала движок Aurora Engine для дебютной игры.



Инвентарь очень незамысловат. Ножны для мечей, для тяжелого и легкого оружия, пара ячеек под кольца и эликсиры. Никаких тебе шлемов «+5 к Силе».



Покер с костями – простенькая мини-игра, видимо, вдохновленная Pazaak из Star Wars: Knights of the Old Republic. Позволяет существенно пополнить мошну.



Четыре года разработки – солидный срок, но не стоит забывать, что это первый проект команды. Тут и там натыкаешься на подобные непроработанные моменты. Взять вот алхимию – десятки рецептов, которые надо находить или покупать, сбор трав и частей тел чудовищ, разнообразные эликсиры и... невразумительный инвентарь с микроскопическими и похожими иконками, без какой-либо сортировки. При варке зелья необходимые ингредиенты, к счастью, отбираются сами собой, но вот найти потом получившийся пузырек... Особенно контрастирует с замечательным дневником с кучей разделов, подробным отслеживанием квестов, глоссарием и бестиарием...

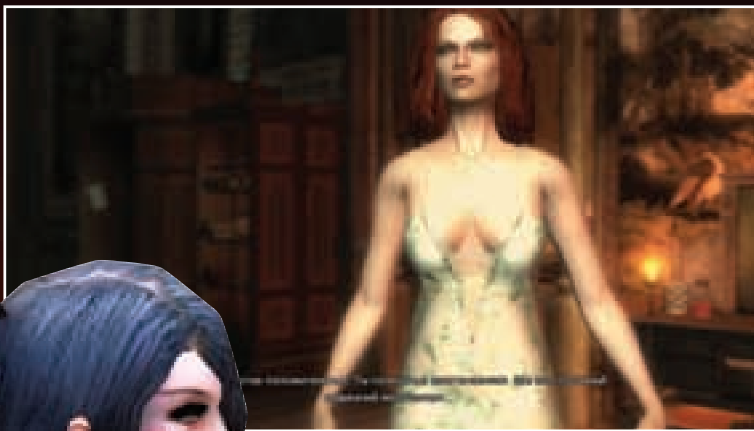
Боевая система, о которой столько твердили разработчики, на первый взгляд хороша – цепочки ударов, для продолжения требующие своевременного нажатия клавиши, перекаты, блоки, силовой, быстрый и групповой стили... Не говоря уж о превосходной анимации движений Геральта. На словах звучит новаторски, а на деле превращается в борьбу с неотзывчивым управлением. Из-за живущей собственной жизнью камеры, особенно в режиме от третьего лица, сложно даже просто удержать курсор на противнике, который еще и постоянно перемещается. Несколько же врагов бестолково мечутся вокруг, не давая друг другу подойти к герою, а нам – к выбранной цели. Кроме того, иногда без всякой видимой причины ведьмак отказывается продолжать цепочку ударов или начать новую, словно бы нажатия



Принцесса Адда, расколдованная ведьмаком из чудища в «Последнем желании». Девушка до сих пор любит мясо с кровью. Это далеко не единственный книжный персонаж, который нам встретится.

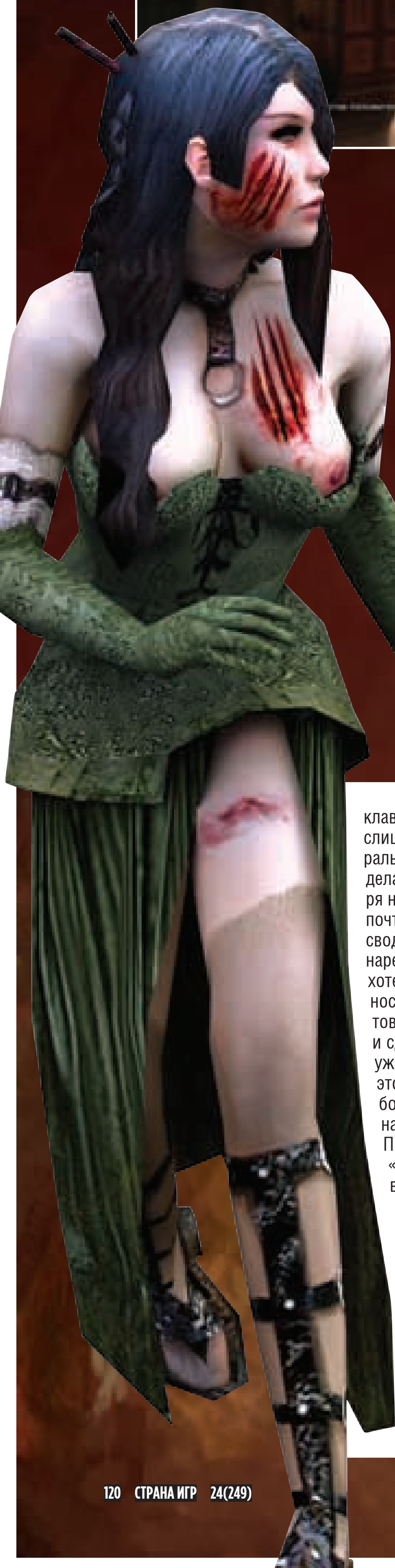


Русские перевод и озвучка в целом очень хорошие (в том числе потому что делались по оригинальной польской версии, а не урезанной английской). Хотя и встречаются ошибки или забавный подбор голосов. Старший друид, например, встречает нас вологодским «оканьем».





Злодейский маг Азар Явед, напавший с приспешниками из организации «Саламандры» на обитель ведьмаков.



Ищем таланты

Особым (и даже вполне официальным) источником новой информации о будущих играх, скрываемой почище деталей самой секретной военной операции, всегда был раздел вакансий на сайте студий-разработчиков. Заглянув в раздел Career польской CD Projekt Red, мы выяснили, что помимо геймдизайнера, художника по персонажам и тестера, в компанию требуются продюсер и программист, знающие архитектуру Xbox 360. Вполне резонно предположить, что на консоли от Microsoft выйдет порт (или, скорее всего, улучшенная и дополненная версия, как это произошло с The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena) «Ведьмака».



Цензура

The Witcher получил от североамериканской организации ESRB (Entertainment Software Rating Board) рейтинг Mature (от 17 и старше), что подразумевает наличие в игре крови и расчлененки, крепких словечек, частичной обнаженки, насилия и откровенных сексуальных сцен. Интересно другое: немецкий комитет по контролю за развлекательным программным обеспечение USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) опубликовал пресс-релиз, где присвоил «Ведьмаку» рейтинг 16+. То есть, вопреки политике немецких властей выпускать жестокие игры в специальных версиях, с роботами вместо людей и зеленой кровью (что уже было с успехом проделано с такими хитами, как Carmageddon и Unreal Tournament), игра выходит в самой полной и неотредактированной версии в стране, где запретили в свое время Gears of War, Manhunt 2 и Jericho.

клавиши обрабатываются слишком медленно и Геральт не знает, что же ему делать. Но даже несмотря на такие «залипания», почти каждый поединок сводится к пятисекундной нарезке тушек – авторы хотели показать молниеносную реакцию и фехтовальные навыки героя и сделали его слишком уж крутым. Больше всего это заметно в кулачных боях в тавернах – профанация и только.

Получается этакий «синдром Bard's Tale» – вроде и хочется посмотреть новые диалоги и сюжетные сцены, но для этого приходится в промежутке выполнять какие-то механические и не очень интересные действия.

Впрочем, далеко не все так плохо. К развитию персонажа, скажем, вопросов нет – хочешь, ударяйся в магию и развивай владение Знаками, создавай ловкого атлета, невосприимчивого к ядам, или берсеркера, особенно страшного в подпитии и после получения серьезных ранений. Все построено на «талантах» разного достоинства – если бронзовых выдают по три штуки за уровень и рано или поздно все умения низкого ранга будут выучены, то серебряные и золотые – дефицит, и тут уж придется выбирать между заклинаниями и владением мечами (серебряный – против монстров, а из метеоритного железа – для людей и животных).

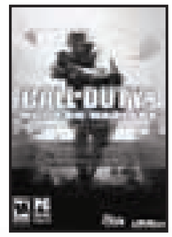
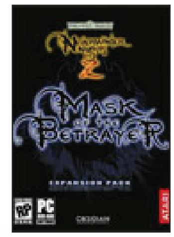
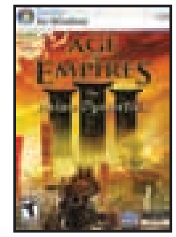
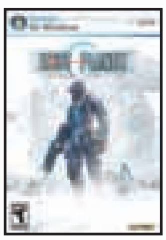
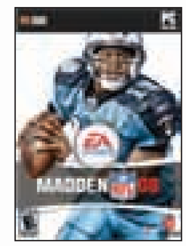
В диалогах возможностей тоже хватает – NPC можно подкупить, напоить, задобрить подарком, а то и показать ему печатку с символом одной из группировок, чтобы открыть новые опции. Тут тоже не обошлось без накладок – например, неудачная фраза может разозлить собеседника, и тот откажется разговаривать дальше. Но стоит зайти на уровень заново, NPC продолжит беседу как ни в чем не бывало. Или вот смена дня и ночи – все жители города блюдут график, ночью спят дома, утром идут торговать и работать, вечером ошиваются в таверне, а то и перемещаются в другой квартал, и найти нужного человека порой становится сложно. Однако некоторых персонажей запросто можно поднять из постели в любое время суток. Еще очень забавно наблюдать, если вдруг при начале диалога рядом оказались монстры. Они маячат на заднем плане и вежливо дожидаются конца разговора.

Такие недочеты то тут, то там, которых вполне могло бы и не быть, сильно портят впечатление от игры – сильнее всего в «Ведьмаке» заметно именно отсутствие опытных дизайнеров и тестеров. Сюжет и тексты, звук и музыка, графика и эффекты – просто превосходны. Как говорят в Сети, упоминание Aurora Engine от первой Neverwinter Nights по прошествии времени уже стало антирекламой, поскольку поляки переделывали его не раз и не два и добились потрясающего результата. Пейзажи невероятно хороши; на зданиях в городе и в кладке канализации, кажется, можно потрогать каждую трещинку в кирпиче. Можно и тут не удержаться и пожурить разработчиков за использование одинаковых моделей NPC, но хватит уже критики.

Надо, в конце концов, отвечать за написанное в резюме. Да, Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer получила на полбалла больше. С другой стороны, оценить хитросплетения сюжета в детище Obsidian способны только люди, наизусть помнящие Planescape Campaign Setting. Кроме того, не совсем правильно сравнивать дополнение и полноценный проект. По влиянию на жанр, по вниманию игроков, по известности первоисточника «Ведьмак» все же важнее. «Игра мечты» горстки энтузиастов, к счастью, поддержанная солидным издателем и наконец-то увидевшая свет: Bioware когда-то начинала так же. И только благодаря таким играм CRPG еще не сгинули окончательно. СИ

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимен
* Фирменные американские и европейские издания!

					
Command & Conquer: the First Decade (EURO)	Star Wars Galaxies Complete Online Adventure (US)	Unreal Tournament III Collector's Edition (US)	Call of Duty 4: Modern Warfare Collector's Edition	Neverwinter Nights 2 Expansion Pack: Mask of the Betrayer (US)	Age of Empires III: Asian Dynasties Expansion Pack
1092 р.	1248 р.	2600 р.	2600 р.	1430 р.	1430 р.
					
Lost Planet: Extreme Condition (US)	Bioshock (US)	Overlord	Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar Gold Edition	World in Conflict (русская версия)	Madden NFL 2008 DVD (EURO)
1950 р.	2080 р.	1820 р.	2080 р.	520 р.	910 р.

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games (Sierra)

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Saber Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

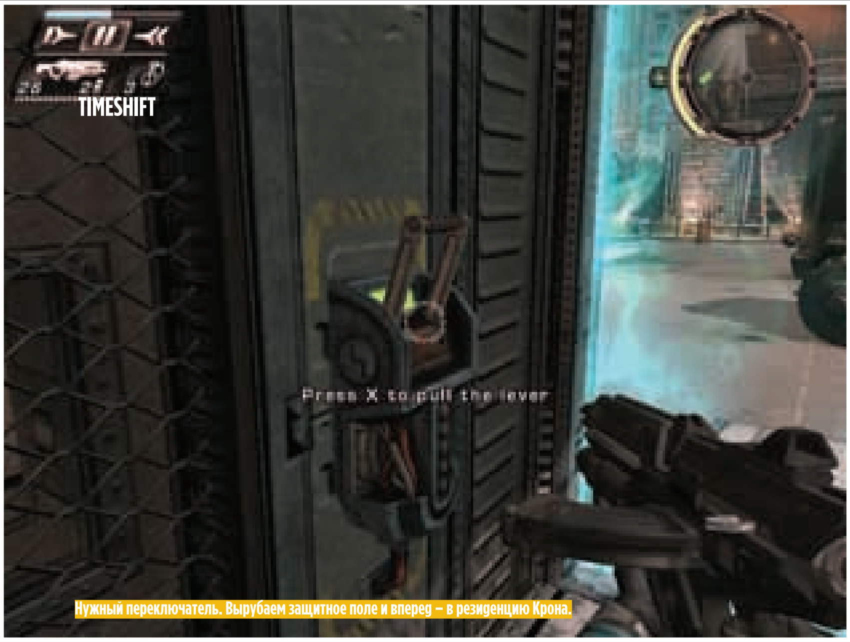
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC

ОНЛАЙН:
www.timeshiftgame.com/us

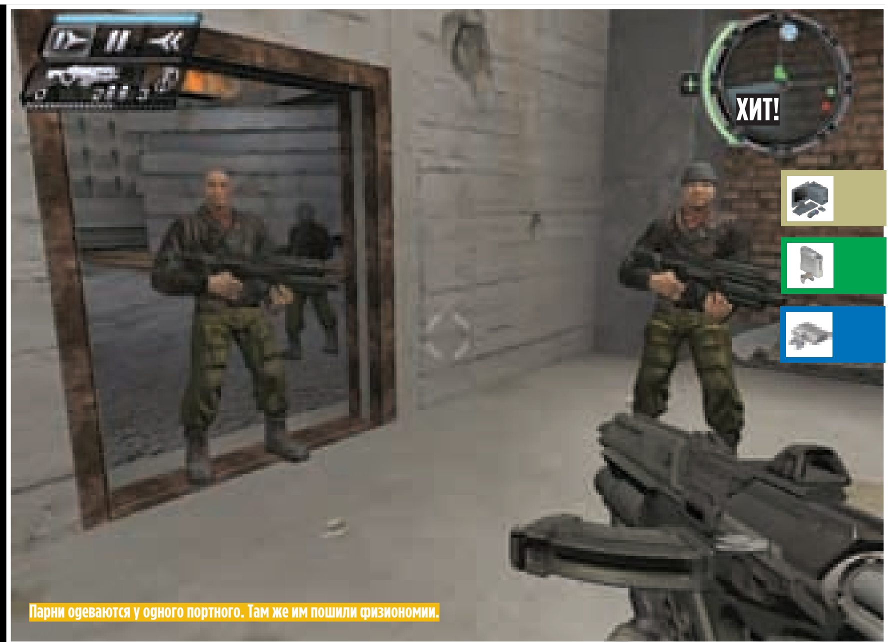
Автор:
Алексей «rIxa» Копцев
rlxa@mail.ru

«ВСЕ У НАС, ЛУЦИЛИЙ, ЧУЖОЕ, ОДНО ЛИШЬ ВРЕМЯ НАШЕ. ТОЛЬКО ВРЕМЯ, УСКОЛЬЗАЮЩЕЕ И ТЯГУЧЕЕ, ДАЛА НАМ ВО ВЛАДЕНИЕ ПРИРОДА...»

СЕНЕКА



Нужный переключатель. Вырубаем защитное поле и вперед – в резиденцию Крона.



Парни одеваются у одного портного. Там же им пошили физиономии.

TIMESHIFT

СТАВИМ МИР НА ПАУЗУ, ПОДХОДИМ К ПРОТИВНИКУ И ДАЕМ ЕМУ ХОРОШЕГО ПЕНДЕЛЯ. ХРОНОКОСТЮМ И ПЕНДЕЛЬ – НАШЕ ГЛАВНОЕ ОРУЖИЕ.

Иногда так хочется, подобно Фаусту, рявкнуть командным голосом: «Время, на месте стой! Раз! Два!». И оно остановится, а то и потечет вспять. Склеится разбитая чашка, исчезнут рубцы и шрамы, сама жизнь станет легкой и беззаботной. Как тогда, в юности.

Четвертое измерение

В тысяча девятьсот девяносто пятом году вышла игра Chronomaster, сделанная по мотивам произведений Роджера Желязны. Дело было так: строитель «карманных миров» Рене Корда получил полную власть над временем. Мог приостановить его течение и погрузить целый мир в «хроносон», либо наоборот – пробудить спящую реальность. Сам Корда использовал темпоральную капсулу, неподвластную неумолимому Хроносу. Контейнеры и сосуды остались в прошлом, сегодня в моде специальные костюмы. Отважный Джейк Данн, главный герой боевика Crysis, щеголяет в наномускульном комбинезоне, который и сильным делает, и подвижности добавляет, и, если какая беда, помогает замаскироваться. Как ни крути – вещь хорошая. Особенно если не сравнивать с другой разработкой секретных «швеймотористов» – программистов из Saber Interactive. Их темпоральные сьюты способны менять саму структуру пространственно-временного континуума: поворачивать время вспять и останавливать на месте. Ставим мир на паузу, подходим к противнику вплотную, опустошаем его боезапас, а потом – даем хорошего пенделя. Тогда-то костюм и становится главным оружием. Стрелять как-то неспортивно, ведь и так фора фантастическая. На грани с читерством. Но сама идея любопытная, пусть и не совсем новая. Вы наверняка помните того персидского принца, что так расточительно разбрасывался волшебным песком.

Но там был Восток. Здесь – жуткая западная дистопия с портретами диктатора во всю стену и огромными шагающими крабами-терминаторами. Подробно о сюжете чуть позже, а пока – некоторые подробности из биографии многострадального долгостроя под грифом TimeShift. Премьера была назначена на 20 апреля 2006 года, но потом, в силу некоторых юридических затруднений, ее перенесли на 31 августа того же года. Злоключения на этом не закончились, поползли слухи о том, что проект-де закрыт. Потом, правда, нашлись официальные лица, которые их опровергли. Нам пришлось ждать еще несколько месяцев, прежде чем на прилавках появились коробки с надписью TimeShift. Что стало причиной подобных проволочек? Может, происки доктора Крона?

Кровь и чугун

Доктор Эйден Крон, создатель хроносьюта, костюма для манипуляций со временным потоком, бежал в прошлое, чтобы уже никто не смог помешать его бесчеловечным экспериментам. Очутившись в 1939 году, этот безумный физик заново переписал историю и создал собственную тоталитарную

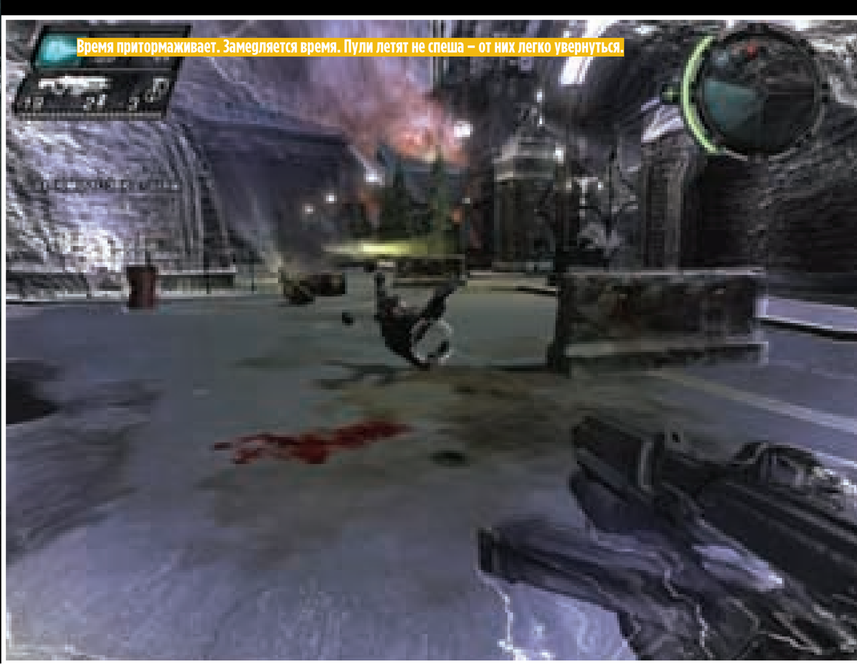
ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Возможность управлять течением времени, роскошные спецэффекты, современная графика, динамичный геймплей, оригинальные сетевые режимы.

МИНУСЫ
Скучные и однотипные задания, сюжет слабоват, а искусственный интеллект туповат, играть слишком просто да и кончается все быстро.

РЕЗЮМЕ
Развлечение на пару выходных, отличная возможность почувствовать себя настоящим властелином времени.

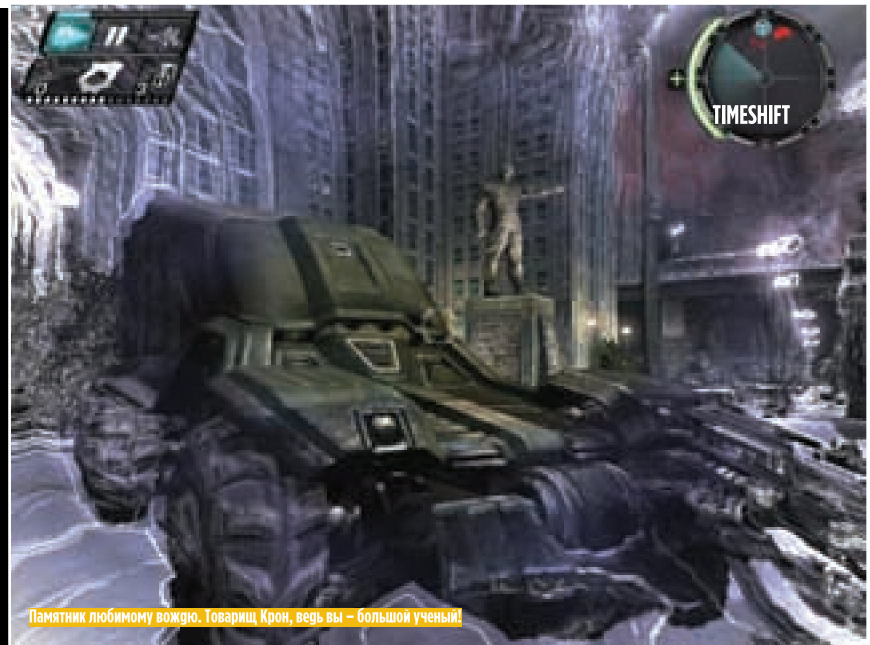
ХОРОШО


Время притормаживает. Замедляется время. Пули летят не спеша – от них легко увернуться.


С этих чугунных «пепелацев» диктатор следит за подданными.

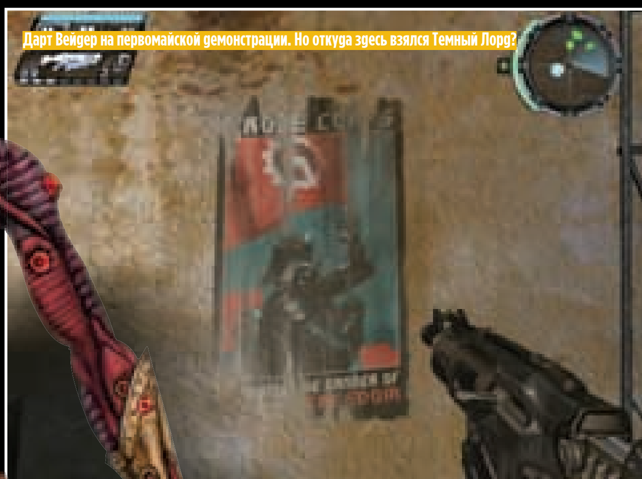


Главное сейчас – оказаться за турелью этого бронеавтомобиля.



Памятник любимому вождю. Товарищ Крон, ведь вы – большой ученый!





Дарт Вейдер на первомайской демонстрации. Но откуда здесь взялся Темный Лорд?



Чья эта могучая спина? Оказывается – наша. Ее-то и видит враг перед смертью.

реальность. Для путешествий во времени Эйден использовал Альфа Сьют, но за всеми своими злодейскими заботами забыл о существовании второго комбинезона – Бета Сьюта.

У человечества остался последний шанс помешать планам диктатора, и этот шанс – ваш безымянный герой. Храбрец отправляется в погоню за маньяком, встречается с повстанцами, и тут ситуация выходит из-под контроля. Хроносьют сломался, вернуться домой нет никакой возможности. Но не все так плохо, некоторые функции еще действуют. Встроенная система искусственного интеллекта (S.S.A.M.) постоянно отслеживает боевую обстановку и сообщает о грядущих угрозах, будь то замаскировавшийся снайпер, горный обвал или просто – упавший в лужу высоковольтный кабель.

Для восстановления здоровья не требуется никаких аптечек, достаточно подыскать подходящее укрытие и подождать некоторое время. Особенно удобно использовать интерфейс управления временным континуумом. Организован он предельно просто – какие-то три кнопки: «замедление», «стоп» и «перемотка назад». Правда, действуют они всего несколько секунд – слишком велики затраты энергии. Потому нужно поторопиться, чтобы разделаться с окаменевшими противниками или перескочить на другой край пропасти. Вы можете использовать эти штучки как заблагорассудится, а для тех, кто не любит долго думать, есть волшебная кнопка «авто». Нажал и готово – компьютер сам выберет подходящий режим. Вам придется не только стрелять, но и решать многочисленные головоломки, по большей части совсем простенькие. Вроде случаев, где нужно остановить конвейер и проскочить в вентиляционную шахту или преодолеть на квадроцикле минное поле. Чувствуется, что разработчики намеренно упростили игровой процесс, сделали его предельно доступным. Это касается всего, начиная с заезженного сюжета о маньяке-профессоре и заканчивая радаром, показывающим всех ваших врагов. Есть, правда, двери, из которых, словно чертики из табакерки, выскакивают грозные вояки. Но достаточно замедлить время, чтобы предотвратить едва ли не любые неприятные сюрпризы.

Проще простого

Большая часть здешних заданий сводится к задачке из учебника по арифметике: «Из пункта А в пункт Б двигается человек, попутно отстреливаясь и собирая боеприпасы». Интеллект у ваших недругов, конечно, есть, но в самой зачаточной стадии. Заходить с флангов они умеют, использовать грана-



Лазерная защита. Придется снова притормозить время – иначе здесь не пройти.



Мир становится черно-белым, когда время замирает.



Когда некуда торопиться – можно использовать Echo Rifle. Одно удовольствие!



Партизаны на мостике своего цеппелина.

ты – нет. Стрельба из-за угла приводит к поголовному истреблению вражьей силы. Единственное исключение – летающие гвардейцы, атакующие с неба, но и с ними воевать нетрудно. Просто поставьте реальность на паузу и стреляйте в свое удовольствие.

Арсенал внушает. Я просто влюбился в Thunderbolt – арбалет с оптическим прицелом, почти как у Джона Рэмбо. Стрелы этой игрушки снабжены зарядами высокой мощности. Один залп – и враг разлетается в клочья! Оружие обладает большим радиусом действия и замечательной меткостью. Хотя удовольствие портит необходимость часто его перезаряжать, особенно это достает в случае с дробовиком GearMaster. Патроны заканчиваются неожиданно, а перезарядка требует времени.

Какой современный шутер может обойтись без альтернативного режима стрельбы? TimeShift – вовсе не исключение из этого негласного правила. Оно касается всего арсенала. Удерживая кнопку, вы в силах управлять таймером гранаты. Одновременно разрешается нести оружие трех видов. Что это, попытка хоть как-то соблюсти баланс? Вполне возможно. Ведь на самом простом уровне сложности игра превращается в туристическую прогулку с осмотром пейзажей кинематографического качества. Кстати, все красоты сделаны с использованием новой графической технологии Saber3D. Враг неизменно мажет и защищаться не хочет. Впрочем, в подобных прогулках есть определенный смысл. Пусть хардкорщики рубятся в Instagib, где убивают с первого выстрела, – найдется множество людей, которым хочется вот так ненапряжно пострелять и повозиться со временем.

Тем более что в игре есть несколько новых сетевых режимов. Вот уж где можно вдоволь порезвиться! С помощью специальных темпоральных гранат вы в силах замедлить, а то и вовсе парализовать противника. В King of time вам нужно завладеть хроносферой, которая делает своего носителя неуязвимым ко временным эффектам и дает гигантское преимущество. В командной игре Meltdown Madness требуется предотвратить взрыв: бросить в бомбу замедлители все того же многострадального времени.

Конечно, досадно, что TimeShift так и не стала настоящим откровением. Одна тема дает колоссальный простор для фантазии. А как же парадоксы? Временные петли и волны? Оружие, которое старит вашего врага или, наоборот, – делает беспомощным младенцем? Все это осталось за кадром. В результате мы получили линейный развлекательный шутер на парудругую выходных. СИ





Портрет доктора Крона. Такими агитками здесь увешаны все стены.

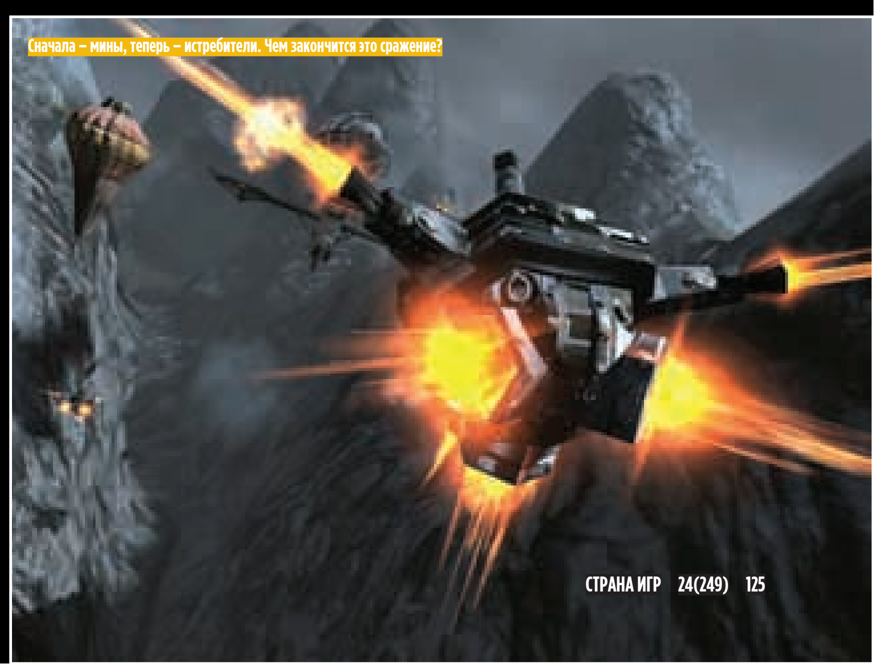
Первым о фокусах со временем написал британец Сэмюел Мэдден в эпистолярном романе Memoirs of the Twentieth Century (1733). Тогда на помощь писателю пришел его ангел-хранитель, который и доставлял письма из двадцатого века. Вот так-то все началось… В мировой литературе существует великое множество произведений, воссоздающих мир будущего. Даже Диккенс, и тот отправлял своего Скруджа из настоящего в прошлое, а потом в день завтрашний. Но, безусловно, классикой жанра стал роман Герберта Уэллса «Машина времени». Спорить бессмысленно – именно в 1895 году началась новая эпоха хронопутешествий.

Обычно в развлекательном кино используется метод быстрого перехода от одной точки к другой, прыжок из эпохи в эпоху. Прекрасный тому пример – странствия Марти МакФлая и Дока из трилогии «Назад в будущее».

Герой Уэллса двигался с постоянной скоростью, проматывал само время, менял направление его движения. Этот метод считается более научным, обоснованным с точки зрения физики, а потому он особенно популярен у современных фантастов. Оказывается, есть всем хорошо известные персонажи, которые живут в обратном направлении. Например – волшебник Мерлин из легенды о короле Артуре.



Кто выстрелит первым? Конечно мы – хватило бы патронов.



Сначала – мины, теперь – истребители. Чем закончится это сражение?





Свериться с картой или дневником старины Фрэнсиса дозволяется лишь в определенные моменты игры. Да и реально нужно это от силы два-три раза.



В местах скопления врагов всегда произрастают ящики и обломки колонн. К середине игры выработается рефлекс: увидел ящик – ныряй в укрытие!

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

ГРОХОТ ВЫСТРЕЛОВ В ТРОПИЧЕСКОМ РАЮ

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Шикарная, сочная картинка, потрясающая анимация, увлекательные видеоролики и герои, с которыми не скучно провести бок о бок несколько вечеров. Приятное ощущение просмотра хорошего приключенческого фильма.

МИНУСЫ
Чрезмерная обыденность геймплея, отсутствие какой-либо изюминки, совершенно завален adventure-элемент.

РЕЗЮМЕ
Много обещавшая и много подарившая игра едва-едва не дотянулась до девяти баллов. Обязательный новогодний подарок для каждого владельца PS3 и предмет тайной зависти обладателей Xbox 360 и Wii.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** action(adventure).modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Naughty Dog
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.us.playstation.com/uncharted

Автор:
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

Долгое время очаровательная расхитительница гробниц с вездесущей косичкой олицетворяла для геймеров планеты целый пласт приключенческих игр. И не было у нее ни единого прямого конкурента – времена Pitfall, Rick Dangerous и Indiana Jones прошли, а в современности соревноваться с Ларой Крофт, в одиночку практически создавшей новый жанр, дураков нет. Каждый «последователь» и «духовный преемник» неизменно сворачивал с дорожки в сторону тех или иных геймплеесмешений, перенимая из удачной формулы лишь акробатику и гибкость одинокой героини, отчего-то полагая, что именно в этом кроется успех феномена Tomb Raider. В самом деле – «боевиковая» часть в каждом эпизоде сериала в лучшем случае лишь не вызывала раздражения, а в

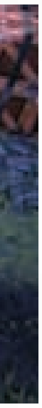


Несколько заплывов на водном скутере весьма взбадривают и разнообразят игру. Жаль, только ими да еще погоней на джипе (вот он – самый яркий эпизод!) авторы и обошлись.

Слон и кит

Бытует небезосновательное мнение, что Uncharted сегодня – обладательница лучшей графики на консолях. И его можно как поддержать, так и оспорить. Так, все технологические трюки уже были реализованы и обкатаны на движках класса Unreal Engine 3.0 еще год назад, и рядом со все теми же Gears of War и Unreal Tournament III детище Naughty Dog выглядит выигрышно лишь за счет более богатой палитры и отказа от претензий на «реализм» в пользу большей «мультяшности» героев. Это безусловный плюс – джунглями и заброшенными храмами Uncharted можно любоваться взахлеб, тем более что здешний арт-дизайн ничуть не уступит нахваленной «Разрушенной красоте» от Epic. Немного печалит излишняя схематичность некоторых разбавляющих пейзаж предметов обстановки (вроде совершенно инородных автомобилей), чрезмерная и подчас совершенно необоснованная «блестючесть» всего и вся и прочие ухищрения, на которые пошли авторы, чтобы сократить время подгрузок и слегка раздвинуть «невидимые стены» вокруг активной зоны уровней. Впрочем, подобные мелочи лишь указывают возможности роста для будущих игр, которые – страшно даже подумать! – сумеют выдать еще более впечатляющую картинку. Viva, Naughty Dog!





худшем… Ну да не будем об этом. Важно другое – буквально на поверхности лежит вроде бы очевидная идея: «Незачем чинить то, что и так всем нравится, давайте скорее починим явно сломанное!». Вероятно, именно так рассуждали боссы Naughty Dog, принимая решение начинить свою новую – ларо-подобную – игру хорошо себя зарекомендовавшей боевой механикой популярных шутеров от третьего лица. Вот судьбоносные veni, vidi, vici, провозглашенные разработчиком: платформер, боевик, файтинг. Сказано – сделано! Давайте знакомиться.

Технически не революционная Uncharted: Drake's Fortune выглядеть умудряется отменно – настоящий рай бессчетных полигонов и рельефных текстур, истинное пиршество для глаз! Немного смазывают первое впечатление «маслянистая» морская вода и потешные «газовые» взрывы, однако, глядя на буйство красок в великолепии здешней природы, мгновенно прощаешь игре и это, и прочие, менее заметные, огрехи, ведь общее впечатление от картинки такое, что закачаешься. После унылой череды реалистичных «серьезных» боевиков всех оттенков серого, Uncharted выглядит очень свежо, бодряще – становясь для PlayStation 3 таким же глотком настроения, каким поклонникам Xbox 360 в свое время явилась Kameo: Elements of Power – летним дождиком сказочного приключения, кричаще-ярким цветком посередь пустыни песков.

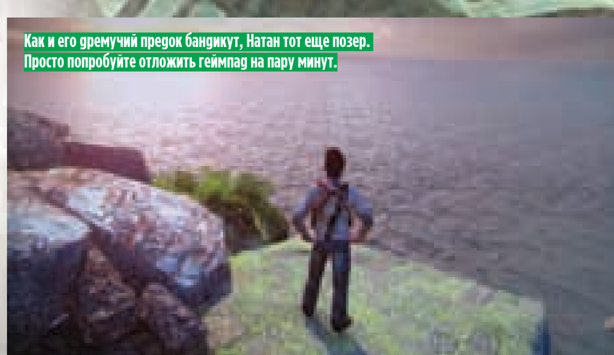
История Натана Дрейка берет динамичный приключенческий старт и умудряется буквально за четверть часа произвести впечатление этакой Tomb Raider нового времени. От минуты к минуте сходство становится настолько сильным, что впору говорить даже не об идейном родстве, а о самом настоящем заимствовании. К карабканьям, прыжкам и архитектурным голо-



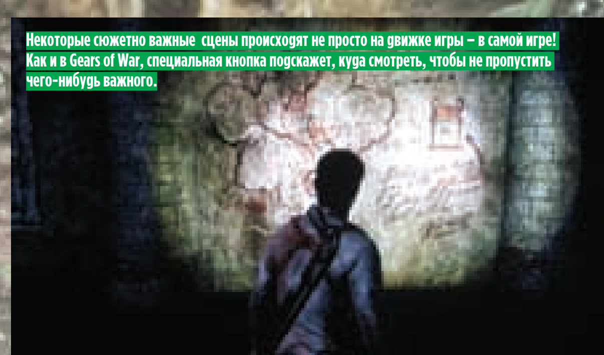
После унылой череды реалистичных «серьезных» боевиков всех оттенков серого, Uncharted выглядит очень свежо и бодряще – летний дождик сказочного приключения, кричаще-яркий цветок посередь пустыни песков.

Уязвленная гордость

Чем ближе к концу игры (между прочим, до обидного короткой), тем крепче ощущение, что Uncharted спешно переделывали незадолго до выпуска в свет, в частности – меняя соотношение сугубо приключенческих и боевиковых элементов. Первые в итоге куда тщательнее и элегантнее проработаны, а вторых просто-напросто гораздо больше. Вероятно, издатель рассудил (и не без оснований), что красивейшую и ужасно дорогую игру для PlayStation 3 сегодня гораздо проще окупить как шутер, нежели как стерильный клон Tomb Raider. Однако под конец 2007 года от неустанных перестрелок, честно говоря, уже слегка мутит, да и излишняя конкуренция с чистокровными представителями жанра явно не на пользу. Поговаривают, дело в соревновательности: мол, Sony так хотелось утереть нос прошлогодней приме Gears of War, что не только Resistance: Fall of Men от создателей Рэтчета и Кланка, но и приключенческая Drake's Fortune была выставлена на это поле. И, должны признать, ни красотой, ни увлекательностью детище Naughty Dog не уступит знаменитым «Шестерням». Жаль только, что ради поддержания этой бравады приходится сотнями расстреливать наемников и спецназ, вместо того чтобы разгадывать древние тайны и блистать акробатическими данными в декорациях архитектурного пазла. Экшн же подан эффектно, но без выдумки, поклонники крутосваренных боевиков будут сыты, но едва ли найдут в нем отраду.



Как и его дремучий предок бандикут, Натан тот еще позер. Просто попробуйте отложить геймпад на пару минут.



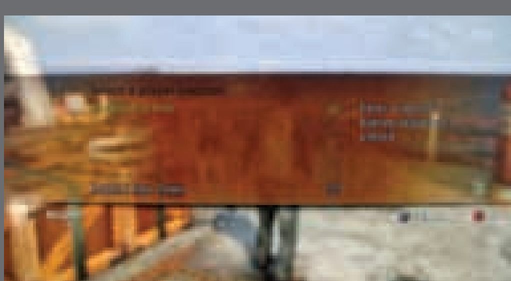
Некоторые сюжетно важные сцены происходят не просто на движке игры – в самой игре! Как и в Gears of War, специальная кнопка подскажет, куда смотреть, чтобы не пропустить чего-нибудь важного.

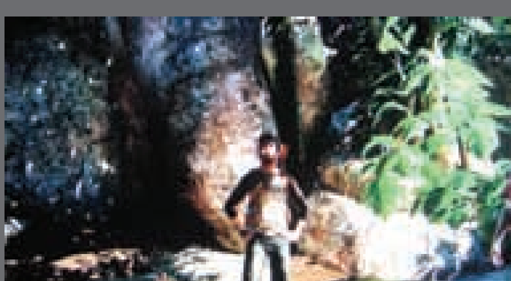


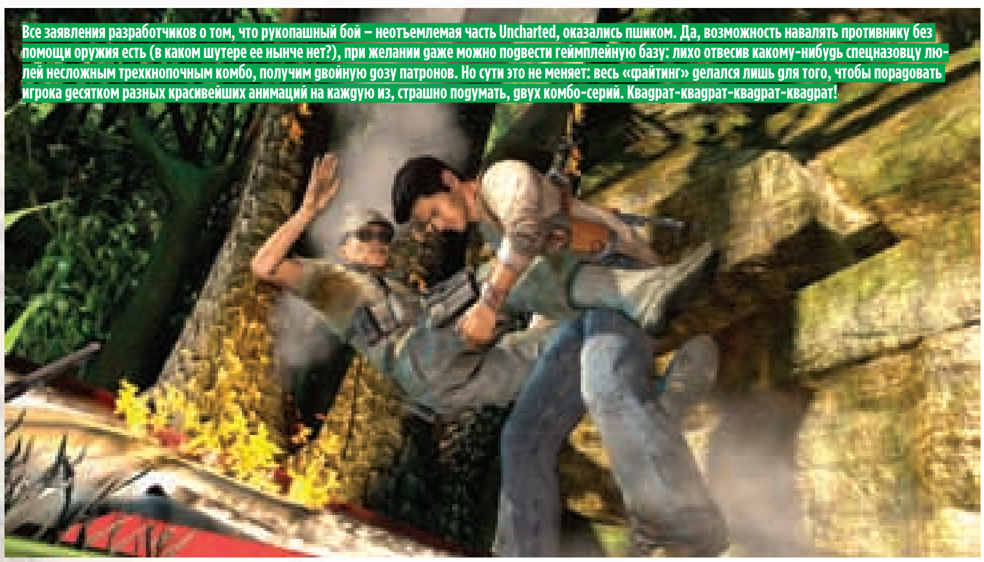
Натан носит с собой только два вида оружия – какой-нибудь пистолет или УЗИ да что-нибудь покрупнее: автомат, шотган, гранатомет или снайперку. Патроны вечно заканчиваются, но при желании едва ль не всю игру можно пробегать с полюбившимся стволом. Кроме, пожалуй, снайперской винтовки, патронов для нее обычно дают в несколько раз меньше, чем врагов.

СЕКРЕТ!

Uncharted представляет знакомую любителям «достижений» систему «наград». Находя разбросанные по уровням сокровища, отвешивая налево и направо лихие хедшоты, без особой нужды и с риском для жизни нокаутируя врагов до смерти обоими комбо и расстреливая встречных-поперечных по полста штук из каждого вида оружия, вы зарабатываете эти самые награды и получаете очки. И, в отличие от achievements на Xbox 360, на этом радость не заканчивается: чем больше очков вы заработаете (возможный максимум: 1000), тем больше бонусов откроется в соответствующем пункте меню. Здесь вы найдете несколько фильмов о создании игры, галереи иллюстраций, а также сможете поэкспериментировать с настройками самой игры, в частности – заменить модели героев (ура, таки можно сыграть за Елену Фишер!), отзеркалить вывод изображения на экран телевизора, сменить тип рендеринга и в качестве главной награды заполучить бесконечный боезапас ко всем видам оружия.
Но не все познается одним лишь усердием – потребуется вам и секретный код, позволяющий напялить на Натана его любимую футболку из памятного трейлера. Отстучите в соответствующем меню следующую комбинацию: влево, вправо, вниз, вверх, треугольник, R1, L1, квадрат.







Все заявления разработчиков о том, что рукопашный бой – неотъемлемая часть Uncharted, оказались пшиком. Да, возможность навалять противнику без помощи оружия есть (в каком шутере ее нынче нет?), при желании даже можно подвести геймплейную базу: лихо отвесив какому-нибудь спецназовцу люлей несложным трехкнопочным комбо, получим двойную дозу патронов. Но сути это не меняет: весь «файтинг» делался лишь для того, чтобы порадовать игрока десятком разных красивейших анимаций на каждую из, страшно подумать, двух комбо-серий. Квадрат-квадрат-квадрат-квадрат!

Игру хочется сразу же пройти по второму разу, позабыв обо всех ее недостатках и о том, что бодрый сюжет – лишь дайджест приключенческих клише из кинофильмов и видеоигр за несколько десятилетий.

воломкам древности привыкаешь мгновенно, их приветствуешь как старых друзей, то и дело подмечая, насколько удобной сделали разработчики неидеальную, но привычную схему, как вдруг… наваждение рассеивается в пороховом дыму огнестрельной пальбы: закончив подготовительную фазу, Uncharted превращается в заурядный «коридорный боевик с укрытиями». Кропотливо копируя многочисленные «шутеры, похожие на Gears of War», история Натана Дрейка от ролика до ролика добирается, в три погибели скукожившись в укрытии, прильнув спиной к холодной скале, меняя пистолет на калаш, а калаш на гранатомет. Древние усыпальницы и несметные сокровища испанских конкистадоров без боя сдают позиции удалому Рэмбо, с ног до головы увешанному оружием, редко и робко напоминая о себе серией прыжков с платформы на платформу, во время нечастых передышек втискиваясь меж десятков и сотен трупов, взрывоопасных бочек и метких бросков гранат. Сравнения с Tomb Raider затухают, будто пламя свечи под ковровой бомбардировкой, головоломок на всю игру осталось две-три уже через часполтора после ее начала, а сама она перестает восприниматься «приключением со стрельбой» и предстает перед зрителем еще одним «боевиком с прыжками». Эта потеря расстраивает, ведь



Что-нибудь всерьез разбить не получится даже с пулеметной турели – окружающий мир бронирован как надо. Зато где-то с середины игры начинаешь примечать, что некоторые укрытия стали частично и полностью разрушаемыми, а взрывы поднимают в воздух уже не только трупы врагов, но и комья земли, и обломки все тех же укрытий.



Чудо-возможности SIXAXIS игра использует ровно тремя способами. Во-первых, как видно на скриншоте, встроенным гироскопом рекомендуется балансировать на бревне, во-вторых, только наклоняя пад, можно нормально прицелиться гранатой, и в-третьих, готовьтесь его судорожно трясти ближе к концу игры. Зачем? Читайте врезку про спойлер.

приключенческая фаза действительно умела впечатлить – изяществом, выдумкой, проработкой деталей и нюансов, платформенным дизайном, наконец! Работа тут проделана огромная: учтена каждая мелочь, приручена камера, восхитительна анимация. А стрельба… Да стрельба как стрельба, право слово, в конце 2007-го нас уже не так-то просто ею удивить. Как и отменной грации, но все еще примитивным и ненужным в здешних условиях рукопашным боем. Каждый шутер этой осенью стремился удивить какой-нибудь находкой, блеснуть новизной геймплея, как-то продвинуть жанр на полшажка вперед. Увы – не Uncharted, ее авторы прилежно скопировали основу, но пожалели изюминки, предпочтя в качестве завершающего штриха все те же прыжки от засады к засаде да графический лоск.
Да и поведение противников, при таком-то объеме экшна, на сенсацию никак не тянет, даром что сами перестрелки порой выдаются затяжные и относительно сложные – то патронов не хватит, то укрытие подведет.
И тем не менее играется Uncharted запоем – увлекательности ей, выходит, не занимать. Быть может, разместив свое творенье на стыке жанров под столь непривычным углом, разработчики сделали верный ход? Быть может, именно душа стрелка и головореза больше других истосковалась по красочным и ярким декорациям с сочной листвой и пышным цветом диких орхидей? А древние эти развалины да современные пираты с автоматами Калашникова его сердцу роднее и ближе всех военных баз и хмурых командиров? Пусть Натан Дрейк не Лара Крофт и не Индиана Джонс, обаяния ему не занимать, и пережить его приключения хочется от начала и до конца.
А потом перевести дух и застучать ложкой по столу, требуя добавки. Как Naughty Dog добилась этого

Черное и белое

Редкий почитатель видеоигр останется равнодушен к очаровательной Елене Фишер, незаурядной блондинке с пропастью обаяния. Однако не все знают, что ее внешность была подвергнута кардинальным переменам буквально перед самой сдачей игры в печать. По изначальной задумке авторов, Елена – коротко стриженная брюнетка с совершенно другими чертами лица. Именно этот образ был передан в работу 3D-моделлерам и аниматорам, именно его использовали при создании видеороликов и даже больше – именно эта, непривычная Елена красуется на одном из рекламных постеров игры, который впоследствии так и не увидел свет. Мы не знаем всех подробностей, но этот облик в конце концов был признан неприемлемым и все сцены с участием Елены разработчикам пришлось спешно переделывать. Слава богу, технология motion capture позволила оставить весь отснятый материал – обошлось одной лишь заменой 3D-модели, и актрисе Эмили Роуз (кстати, светловолосой) не пришлось работать сверхурочно. Однако лицевая анимация, как вы помните, создавалась вручную, ее пришлось корректировать, подгоняя под новое лицо. Быть может, поэтому мимика Елены выглядит немного странной и даже какой-то неправильной. И, быть может, именно в этом заключена часть ее обаяния.

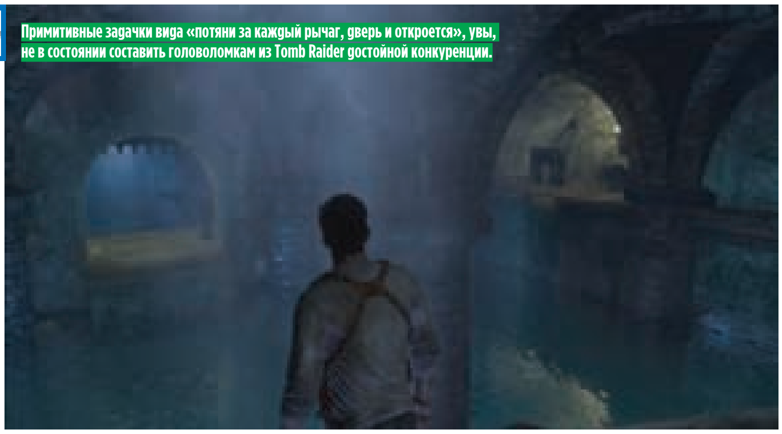




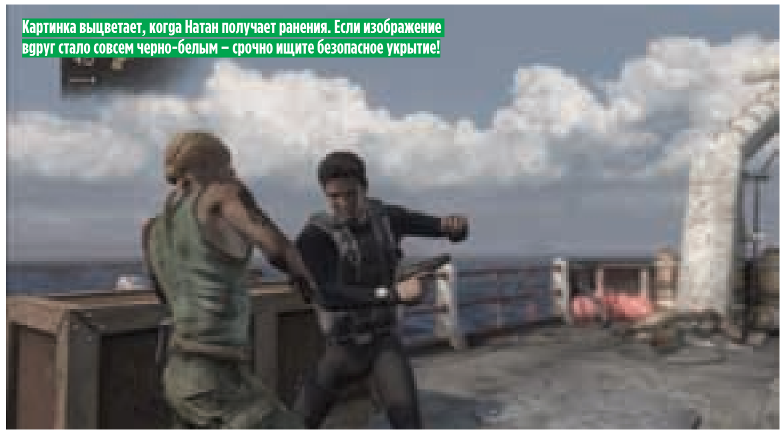
Пройдя игру как следует, вы сможете вдоволь набаловаться заменой 3D-моделей. Этот скриншот наглядно доказывает: тельца врагов проработаны очень недурственно, хотя, конечно, не так хорошо, как главные герои.



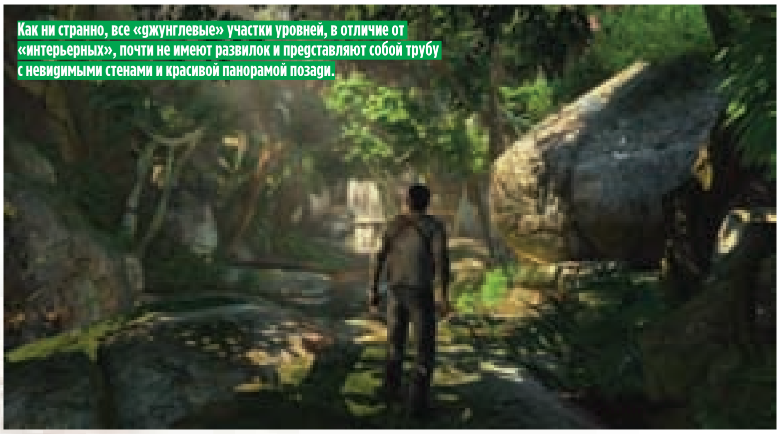
Здешние пираты – ужасные модники – то очки напялят, то шапочку. При этом разнообразия, собственно, моделей как бы и нет. Молодцы-разработчики просто создали специальную систему, которая сама наряжает одинаковых человечков в разные шмотки. Переверните страницу и увидите, как именно это работает.



Примитивные задачки вида «потяни за каждый рычаг, дверь и откроется», увы, не в состоянии составить головоломкам из Tomb Raider достойной конкуренции.



Картинка выцветает, когда Натан получает ранения. Если изображение вдруг стало совсем черно-белым – срочно ищите безопасное укрытие!



Как ни странно, все «джунглевые» участки уровней, в отличие от «интерьерных», почти не имеют развилок и представляют собой трубу с невидимыми стенами и красивой панорамой позади.



Наконец-то современные движки в состоянии без проблем пережить «настоящую» листву. Пусть пока еще не слишком честную, но зато листочек к листочку – любо-дорого! Жаль, о траве столь теплых слов не скажешь…

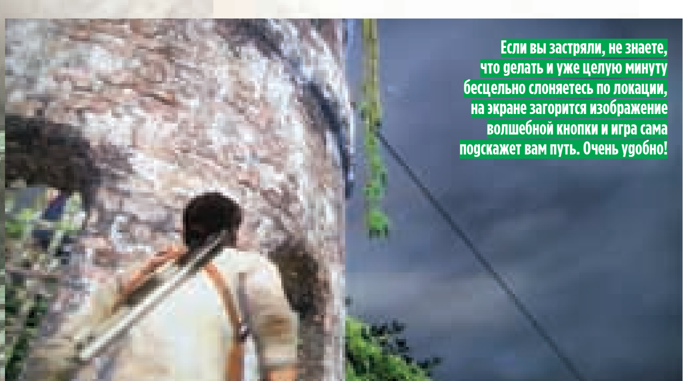
История Натана Дрейка от ролика до ролика добирается, в три погибели скукожившись в укрытии, прильнув спиной к холодной скале, меняя пистолет на калаш, а калаш на гранатомет.

эффекта? Кинематографикой. Подсмотрим на секундочку в графу «Достоинства», что там? Видеоролики, герои, ощущение настоящих приключений – все то, что обычно лежит за гранью, собственно, игры. Казалось бы, ну какая разница, кто там под нашим управлением лихо расправляется с целой наемничьей армией? Ан нет, отцы да матери Крэша Бандикута и Джека с Декстером на этом давно собаку съели. Авантюрист и искатель приключений, искренне считающий себя потомком легендарного мореплавателя и рыцаря английской короны Фрэнсиса Дрейка, и талантливая тележурналистка Елена Фишер, мертвой хваткой вцепившаяся в свою тему, отлично подходят друг другу, между ними действительно возникает какая-то химия, да и шутки шутит эта парочка отменно. Остальные герои неизменно теряются на их фоне, но роли свои отыгрывают исправно. Видеоролики в Uncharted: Drake's Fortune чрезвычайно обильны и постановкой не уступят иному голливудскому кино, они – настоящая награда для играющего, плоть и кровь, суть и смысл здешнего приключения. Как и в случае с Gears of War, грань между игровой графикой и отрендеренным заранее высококлассным видео практически стирается: одна сцена плавно перетекает в другую, герой, вроде как, продолжает болтать, а игра уже нетерпеливо толкает в спину – чего встал столбом? А ну беги, приключения ждут! И ведь подмену ощутит только самый дотошный да внимательный. Например, в роликах Натан отодвигает с пути лопухи да папоротники, в то время как сама игра, обладательница весьма выборочной и «декоративной» физики, проводит героя прямо сквозь них.

Примечательно также и то, что сами видеовставки – по большей части разговорные, достоинства их лежат в области драматургии.



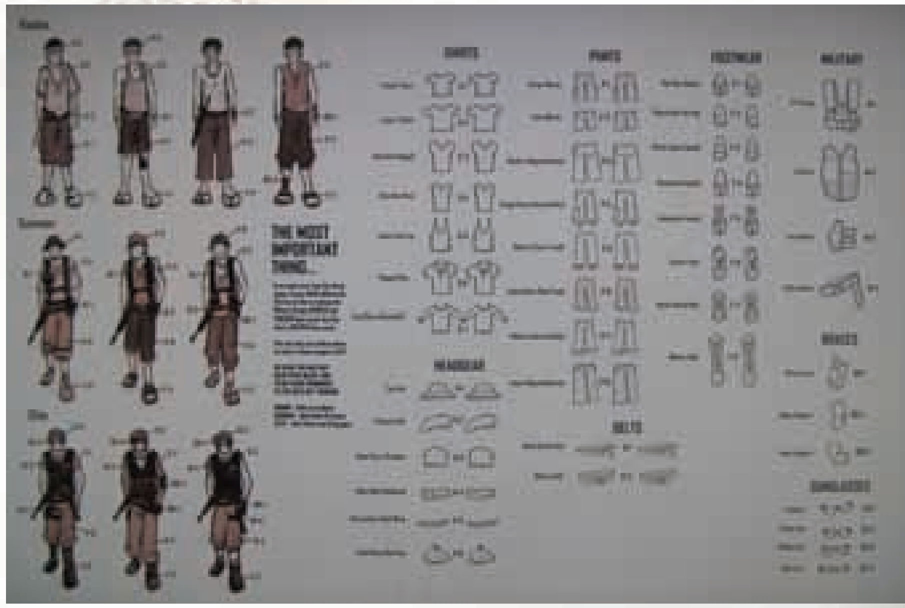
Такие вот душераздирающие ракурсы будто бы перекочевали в игру из фильмов об Индиане Джонсе. Камера, большую часть времени свободная, то и дело берет главенство на себя, превращая тот или иной кусок игры в «декорационный» на манер самых первых Resident Evil. Иногда это делается красоты ради, иногда – подсказки для.



Если вы застряли, не знаете, что делать и уже целую минуту бесцельно слоняетесь по локации, на экране загорится изображение волшебной кнопки и игра сама подскажет вам путь. Очень удобно!



Редкая возможность сравнить сделанную художником Naughty Dog иллюстрацию (вверху), кадр из видеоролика (по центру) и скриншот из готовой игры (внизу). Найдите десять отличий!



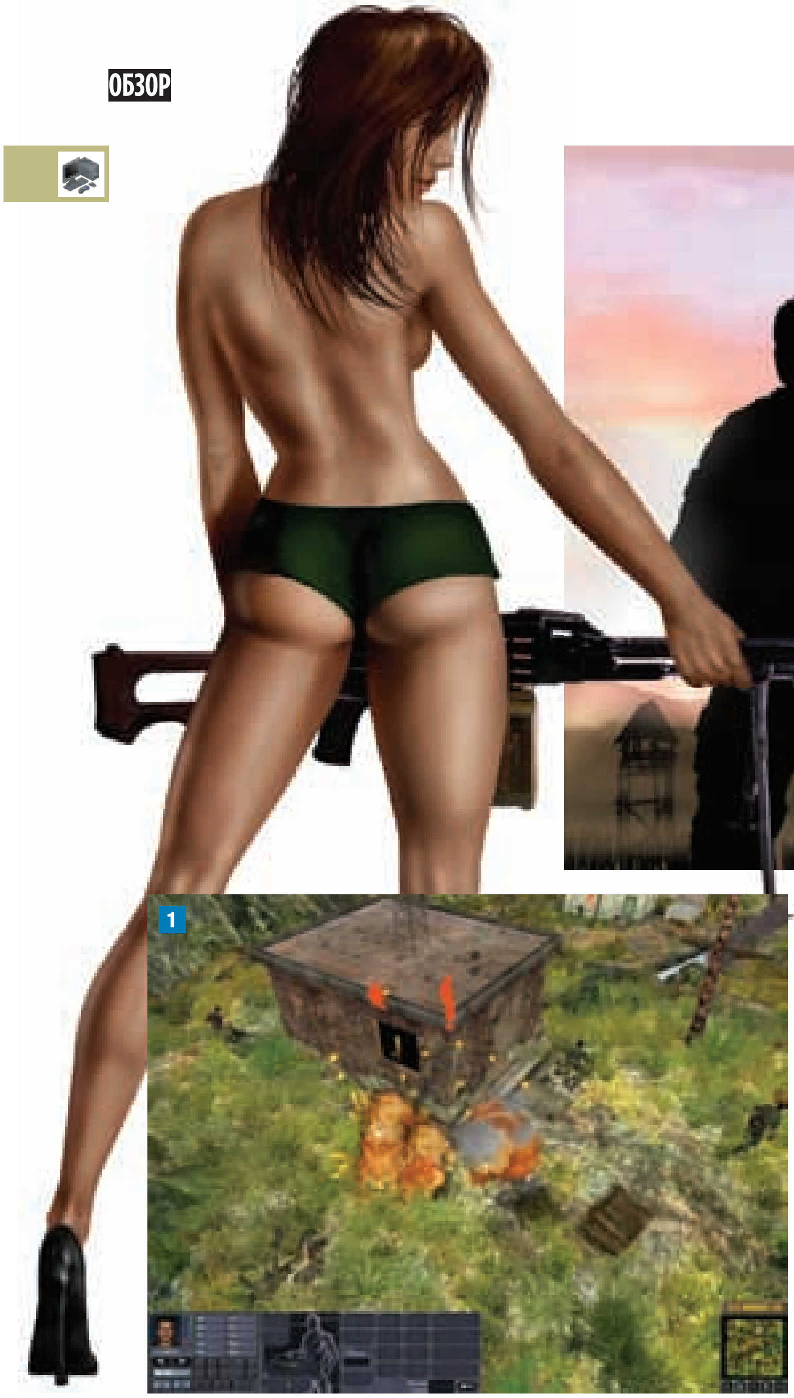


Внимание, спойлер!

Одним из неприятных недостатков игры можно было бы назвать малое разнообразие противников и боевых ситуаций – все пираты да пираты, пусть и в разных тряпках и с разным оружием. Разработчики, очевидно, и сами заметили эту беду и, насколько позволяло время, постарались исправиться. Так, ближе к финалу взамен разношерстных наемников с калашниковыми на игрока натравливают затянутый во все черное военный спецназ под прикрытием снайперов. Сюжетно это почти никак не оправдывается, зато позволяет вдоволь пострелять из снайперской винтовки, стыдливо называемой Dragon Sniper, наскоро лавируя меж хищно рыщущих лучей лазерных прицелов. Второе оправдание за отсутствие боссов (кроме финального) – необычный и явно инородный кусок игры, позаимствованный из survival horror. Судьба забросит Натана в насквозь проржавевшую бойлерную, буквально кишащую невообразимыми мутантами. Усиливает и без того очевидное сходство с Silent Hill кромешная тьма и свет фонарика, скупо выхватывающий из нее типичные для любого ужастика сцены. Неожиданно, интересно, отлично разбавляет поднадоевшие перестрелки. Но какие-нибудь крокодилы, акулы, змеи и прочая охочая до крови приключенца фауна, столь уместные в Tomb Raider и фильмах о докторе Джонсе, подошли бы игре куда лучше. Может быть, в сиквеле?

Они раскрывают поступки героев, представляют новых действующих лиц, побуждают зрителя к эмоциям и сопереживанию. Аниматоры пошли на рискованную уловку: вся лицевая анимация, ужимки и мимика героев создавались отдельно от mocap-постановки сюжетных сцен – по специальной технологии прямого управления лицевыми «мускулами» трехмерных моделей, какую обычно используют при создании 3D-мультфильмов студии, вроде Pixar Animation Studios. Так в Naughty Dog добились нужного градуса карикатурности, мультяшности эмоций, которые присущи всей игре в целом. Персонажи не просто говорят или кричат – они действительно «играют лицом», и сценарий сумел сохранить присущий хорошим мультфильмам «мимический комизм», столь неуместный в прочих, претендующих на реализм, видеоиграх.

А вот шумного экшна и буйных спецэффектов в постановочных сценах, напротив, немного – их авторы приберегли для самой игры, справедливо рассудив, что удирать от погони на джипе, подниматься вверх по течению горной реки на водном мотоцикле и совершать головокружительные прыжки над живописнейшей пропастью каждый геймер захочет сам. Увы, такие подарки выпадают нечасто, и каждый – буквально на вес золота. Но тем ценнее воспоминания о пережитом, тем сильнее игру хочется пройти по второму разу, забыв обо всех ее недостатках и о том, что бодрый сюжет – лишь дайджест приключенческих клише из кинофильмов и видеоигр нескольких десятилетий. Эрудированный геймер, проходя Uncharted, не устает загибать пальцы, примечая все авторские раскланивания с приключенческой киноклассикой восьмидесятых, Tomb Raider, Pitfall, Gears of War и даже Silent Hill. Но беда Uncharted вовсе не в том, что ее создатели напропалую заимствуют чужие идеи, а в том, что не привносят своих, довольствуясь ролью удачливых компиляторов. Пожалуй, это – единственная веская причина, не позволяющая присвоить чудесной, но все еще не идеальной игре все девять баллов. Не мешающая, впрочем, назвать Uncharted: Drake's Fortune одной из самых увлекательных и запоминающихся игр уходящего года. Если у вас есть PlayStation 3, пройти мимо нее – настоящее преступление. СИ







1 Перед вами уникальные архивные кадры – «Джаз» в эпоху Jagged Alliance 3D. Жухлая трава, нарисованные в «фотошопе» взрывы – без сомнения, несколько лет ожидания пошли игре на пользу.

2 Дизайн уровней приятно удивляет разнообразием – где вы только не побываете со своими головорезами!

3 Больше трех не собираться! Любое, даже самое безупречное тактическое построение подрывники-любители могут в секунду разнести в клочья. К счастью, после патча враги перестали использовать гранаты в качестве основного оружия.

4 Нет, эти пушечки нельзя отвинтить от берега и взять с собой. Выстрел из такой штуки пробьет уровень насквозь и, скорее всего, разрушит ваш монитор до основания.

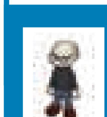
5 Обратите внимание на революционную систему Aim Guru 5000™, с помощью которой можно выбрать конечность для прицеливания «по умолчанию». Скажем, правую ногу противника. У вас какие-то возражения?

ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ

ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ ЧЛЕНОВ НЕПРАВИТЕЛЬСТВЕННОЙ ОБЩЕСТВЕННОЙ ОРГАНИЗАЦИИ «СПРАВЕДЛИВАЯ АФРИКА» ОБЪЯВЛЯЕТСЯ ОТКРЫТЫМ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.turn-based.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
GFI Russia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
ОНЛАЙН:
http://jazz.russobit-m.ru



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Тишина! Тишина в зале! Хочется постучать по графину с водой. Где тут графин? Господа! Товарищи! Коллеги по несчастью! Братья по борьбе! Давайте начинать, время дорого. Уже пятый час, а у меня вечером рейд... в смысле жена, дети. Завтра всем рано вставать – сами себя задерживаете. Сразу договоримся: лучшей игрой в жанре turn based squad level tactical simulator, или, как у нас тут принято говорить, «тактических стратегий» (тот еще оксюморон, не правда ли?) является Jagged Alliance 2 производства Sir-Tech. Точка. Ничего сравнимого с JA2 на этой планете уже никогда и никто не сделает. Вершина достигнута в 1999-м. Флаг водружен и гордо реет. Выше лишь разреженный воздух и равнодушные звезды. Граждане альпинисты, просьба не толпиться, гора кончилась. Оглядитесь по сторонам. Ищите себе другие Эльбрусы и Джомолунгмы! Потому что далее – только вниз. Потому что трава в 99-м была зеленее, а птицы пели без фонограммы. Потому что время теперь другое, люди иные, игры у них свои, собственные; индустрия изменилась, стоимость разработки космическая, и заниматься такими глупостями, как JA2, больше никто не будет. А если попробует – мы с вами его тут же раскатаем под асфальт, ведь ничего лучше конструктора «сделай сам» не получится, и все два с половиной фаната будут год приводить игру в чувство, чтобы потом еще десять с четвертью смогли в нее поиграть.

И дело тут не в диаметре канала у ствола или порядковом номере после названия.

Это раз. Второе. Я предлагаю от имени нашего собрания направить в адрес компании GFI Russia благодарственное письмо за «Джаз. Работа по найму». Если кто не заметил, это самая цельная, качественная и отполированная игра за все время работы «MiST land – ЮГ». И «СЕВЕР» тоже. Во-первых, ее можно запустить. Во-вторых, в нее можно играть – сразу! В-третьих, внимание, ее можно пройти до конца. «Мисты» всегда сторонились проторенных дорог, предпочитая переть через бурелом навстречу новым дизайнерским решениям – и находить их. «Экспериментальные» игры, такие как «Код доступа: Рай», «Власть Закона» или «Альфа: Антитеррор» всегда делили аудиторию на два непримиримых лагеря: эти игрушки любят или ненавидят до сих пор. Все творения, помимо оригинального дизайна, отличало полное отсутствие всяческого присутствия в первые полгода после релиза. К чести разработчиков, они всегда доводили свои проекты до ума, успевая жестко спорить с критиками на многочисленных интернет-форумах. «Джаз», пожалуй, первая игра студии, в которой нет ничего нового и она... работает. За что ее прикажете любить? За что ненавидеть? Эх, скука...

И третье. От ряда товарищей с мест мы слышим заявления, что «Джаз» – это несостоявшийся Jagged Alliance 3, который был изгнан из храма менеджерами

3





«Джаз» находится в очень выигрышном положении. Во-первых, многие элементы дизайна, начиная с ролевой системы и кончая интерфейсом, скопированы с JA2 с точностью до порядка букв (I.M.A. вместо A.I.M., и так далее). Во-вторых, отказавшись от навязанной западным экс-издателем линейности миссий, разработчики нашли изящное решение, добавив в игру нелинейное прохождение, немного экономики и воспитание кадров. Разумеется, по размаху все это не дотягивает до уровня JA2 (ибо – вы уже в курсе), однако свою долю разнообразия в процесс вносит. Предать работодателя и всерьез задуматься о том, чтобы переметнуться к зулусам, обманув диктатора и мародеров, – всяко веселее, чем безвольно следовать из миссии в миссию, ожидая неминуемой надписи «Game over».

4



5



Strategy First за полное несоответствие «духу» и «букве» великого сериала. Товарищи ошибаются. На самом деле в издательском плане Strategy First значилось две игры: Jagged Alliance 3D – простая и доступная, в декорациях JA, несколько линейных миссий без экономики и сложных RPG-элементов и полноценный сиквел JA3, который должен был появиться много позже. «Джаз» – это Jagged Alliance 3D, он отправился погулять в Африку и... не вернулся. А может, вернулся, но его уже не ждали. Какая теперь разница. В связи с этим все, кто ожидает от «Джаза» сверхъестественных телодвижений в деле расширения границ любимого жанра, будут разочарованы. Замечено, больше всего игра нравится тем, кто не в курсе про всю эту историю с JA3 и купил диск ради знаменитой «попы с пулеметом» (которая позже была заменена на фотоколлаж с мужчиной, похожим на Микки Рурка до начала регулярных запоев) или магических слов «тактическая стратегия/RPG».

Потому что, друзья, я плавно перехожу к существу вопроса, игру в жанре «тактическая стратегия/RPG» очень сложно испортить. У нее, видите ли, практически бесконечный запас живучести. Понятно, что любая такая игрушка, будь то Silent Storm, «Бригада E5», «Джаз», «7.62» или Jagged Alliance 3 – в чем-нибудь, да уступят JA2 (ибо см. выше), но играть в них все равно хочется. Помните первые поделки чехов из Altar по мотивам UFO? Казалось же – все. Полный и окончательный финиш. Воды нет. Растительности нет. Ископаемых нет. Населена роботами. Но вот же, как тараканы из щелей после атомной войны, появились геймеры, подлатали кое-что, подкрасили и взялись за дело, да еще как! Три игры уже вышли.

О тактической порции «Джаза» рассказывать попросту лень – мы это делали не раз. Модернизированный движок «Альфы» за последние годы научился выдавать приличную для стратегии картинку: плотность засадки травы превышает все мыслимые ПДК, к пиротехническим эффектам не придерешься, здания самым замечательным образом складываются от ударной волны. Разве что камера ведет себя слишком скованно и отказывается показывать горизонт, а интерфейс не желает растягиваться при смене разрешения, заставляя бедных-несчастных владельцев 20"-мониторов ломать глаза, в попытке прочесть страничку «встроенной помощи».

Сам процесс обмена свинцом предсказуем и в силу непотопляемости жанра (см. выше) затягивает. Новая система прицеливания, которой не было в весенней бета-версии, позволяет устанавливать цель «по умолчанию» одним движением мыши. Огорчает неумение персонажей «запоминать» наши приказы на несколько ходов вперед. За всю игру ни разу не возникло ситуации «перехвата» – неужели решили отказаться от классического тактического приема? Несмотря на сложный рельеф (а может, благодаря ему)

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Интересный дизайн уровней, разрушаемые здания, приличная картинка.

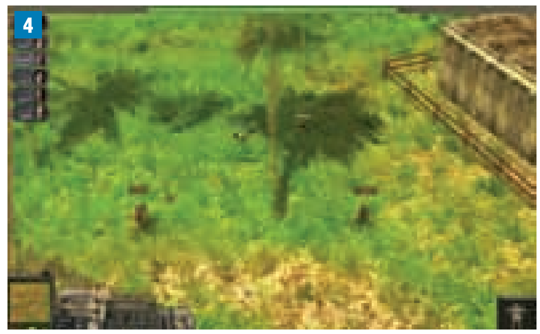
МИНУСЫ
Шаткое равновесие, инопланетная физика, зажатая камера, неподдающийся масштабированию интерфейс.

РЕЗЮМЕ
Сочинение на тему «Как я провел лето в Африке». Не ждите от игры слишком много, и вы не разочаруетесь.













1 Перевес противника в численности огромен, поэтому смажьте как следует кнопки Save и Load – пользоваться ими придется ох как часто. Зато результат! Куча трупов вокруг и вы в белом смокинге.

2 Исторический момент – загнанный в угол диктатор предлагает $500 тысяч, если наша команда встанет на его сторону. Вы можете покинуть дворец, став богаче на полмиллиона, и до конца игры уничтожать тех, с кем раньше сражались плечом к плечу. Ваш выбор?

3 Итог встречи с любой группировкой NPC непредсказуем: отправляя переговорщика, выглядящего очень цивилизованно, наемники никогда не забывают перезарядить оружие.

4 Отрава и Шаман, обойдя врагов с тыла, пытаются незаметно подобраться к ним на дистанцию смертельного пинка ногой. Забегая вперед, скажу – не получилось. Хотя «правильный» наемник с ножом может вырезать половину уровня.

5 Драматургия на пять с плюсом. Джип уезжает, человек остается один на один с саванной. Тишина, только бешеный ветер шуршит сухой травой и тревожно кричат слоны. Иногда пауза говорит больше, чем самый пронзительный диалог.

СЕКРЕТ!

Тем временем в Интернете уже опубликован неофициальный патч от хорошего человека по имени Novik, эту «заплатку» вы можете поставить на свой страх и риск – хуже точно не будет. Наберите в google «Novik Jazz» и смело тыкайте в первую же найденную ссылку.

и обилие разрушаемых построек, далеко не всегда понятно, кто кого видит и какое из укрытий действительно защищает от огня. Оригинальная версия встретила игроков ожесточенным сопротивлением – аборигены, вероятно, взломали армейский склад боеприпасов и даже на уровне «легкий» не разменивались на стрельбу, предпочитая с обезьяньей ловкостью забрасывать наемников гранатами. В версии 1.05 любителям бомбометания объявили выговор с занесением, заодно, цитирую, «значительно улучшив AI, модифицировав инстинкт самосохранения, добавив панику, научив противников применять аптечки». Некоторые, так скажем, «особенности» движка, физики и AI у многих вызывают раздражение, но меня лично очень веселят. Друзья, ну какая вам разница, куда должно отбросить человека, получившего пулю в упор, – в направлении выстрела или обратно? Видите, в метре стоит машина – труп оттолкнулся от нее и полетел в наши объятия. Давайте не будем занудами! Мир прекрасен, посмотрите на эту зеленую траву, пальмы, песок – они светятся от счастья, излучая флюиды радости и хорошего настроения. С пятью головорезами я подхожу к местным полицейским. Разговор не клеится, и мне приходит мысль пальнуть из автоматического пистолета офицеру в лицо, предварительно переведя это оружие в режим стрельбы очередями. Я так и делаю. По странному стечению обстоятельств в магазине нет патронов. Я не огорчаюсь, подумаешь, разве это беда. Наверное, забыл поставить галочку в графе «купить снаряжение», бывает. Пробормотав под нос: «Извините, я сейчас», оставшиеся очки действия трачу на то, чтобы развернуться и сделать несколько шагов в направлении леса. Противники реагируют странно: двое из них убегают, видимо, не желая знать, что будет, когда я вернусь. Третий догоняет меня и наносит сокрушительный удар ногой по, извиняюсь, заднице, отняв 24 единицы здоровья. От удара я отлетаю на два метра и падаю с криком: «Дайте пакет! Кровь хлещет!». Пятеро моих товарищей открывают беспорядочный огонь, но почти все промахиваются, не причинив обидчику особого вреда. Положение аховое: моя задница не выдержит следующего удара. Смерть близка. Я решаюсь на отчаянный шаг и кидаю врагу гранату под ноги. Ударной волной нас отбрасывает с дороги, мне совсем плохо, зато офицер, принявший на себя основной удар, оказывается в критическом состоянии. Мои друзья открывают огонь на поражение, но снова мажут. «Поганые червяки», – как всегда некстати резюмирует наемник по кличке Шаман. Он мне пока никто, чужой человек. Станем ли мы друзьями? Навряд ли. Впрочем, у боевиков класса «Б» особая судьба – «Рэмбо. Первая кровь» сначала тоже никто не принял всерьез. Встать, смирно! Вольно... Собрание объявляю закрытым. Следующее заседание состоится в 2008-м. На повестке: «Jagged Alliance 3 как зеркало русской революции». СИ

ПРАЗДНИЧНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания «Руссобит-М» проводят конкурс «Новый год – всегда приятно».



Перед самым Новым годом благодарные разработчики прислали в компанию «Руссобит-М» свои подарки. Большой красный мешок Деда Мороза оказался столь плотно забит гостинцами, что внутри все перепуталось, и мы растерялись – кто же обрадовал нас своими подарками?

Дорогие читатели! Помогите определить, что же прислали нам разработчики. Для участия в конкурсе пришлите письмо по адресу pr@russobit-m.ru с пометкой «Новый год – всегда приятно». В тексте перечислите игры и номера предметов, которые по вашему мнению относятся к этому проекту.

ПРИЗЫ:

Призы будут разыграны среди всех, приславших правильные ответы.

Колонки AVE EC360 (аккуратно, они большие!) – одному победителю
Новогодняя коллекция игр от «Руссобит-М» – пятерке чемпионов
Игровые блокбастеры от «Руссобит-М» – десяти триумфаторам

ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 31 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА.

Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.









1 Забавная сцена. Серый зверь не понимает, как ему обойти лошадь и цапнуть нас за ногу. Так и стоит.

2 Обитатели лагеря работают вовсю и на нас внимания не обращают.

3 Трактирщик – свой парень. За бутылку вина посылает нас почти на смерть.

4 Молодой разведчик обязан владеть мечом. Поэтому рубим эти чучела на глазах начальства.

5 Красиво. Вода очень мило качает на волнах кораблик.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nobilis
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Burut Creative Team
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.6 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://tbb.akella.com/rus/index2rus.html



Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

ТО, О ЧЕМ РАНЬШЕ ДАЖЕ БОЯЛИСЬ ПОДУМАТЬ, УЖЕ ЗДЕСЬ. НА ВАШИХ ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИХ И ЭЛТ-ЭКРАНАХ ЗДРАВСТВУЕТ МИР СТРУГАЦКИХ.

Странные ощущения: коробка с игрой будто тянет карман, по нему хочется лишний раз провести рукой, чтобы удостовериться – там она? Не сон? Не пригрезилось? Нет, все верно. Пластмассовый бокс с диском на месте, на крышке крупно выведено: «Трудно быть богом» и чуть мельче: «По знаменитому роману братьев Стругацких». И сложно, чего уж там скрывать, разобраться в вихре чувств, обуревающих, когда держишь игру в руках. Ничего, попробуем... Огромный плюс проекта в том, что разработчики не стали перекраивать роман. Как мы ни пытались представить экшн или RPG, достойные глубоко философского произведения братьев-фантастов, так и не смогли. Действие игры разворачивается по окончании романа. Мудро! Ни тебе надрывных разговоров по душам с оскорбленными поклонниками Стругацких, ни упоминаний всуе о «Криде» и «Златогорье» – прошлом команды разработчика Burut CT. Да, action-RPG во вселенной известного произведения с хорошим сюжетом. И ничего больше. Но и не меньше, заметьте. Наверняка игру купят и те, кто книги Стругацких в глаза не видел, не модно такое сейчас, наверное. Однако и они будут довольны, игра «Трудно быть богом» уверенно идет по жизни и без знаменитого предшественника. Движок собственный, запутанная детективная история как каркас, и любопытные ролевые наработки в качестве обрамления.

В колее

Сюжет довольно линеен. История, правда, не забывает ловко вилять из стороны в сторону в зависимости от принятых нами решений и подбрасывает диалоги и новых действующих лиц, имитируя различные варианты решения квестов. Повлиять на исход игры получится лишь отчасти: есть три готовые концовки, а значит, скоро сказочке конец, мы, понятно, молодец. К финалу придется скакать на лошади, бежать, идти и разве что не ползти на коленках – квестов много, и они в меру разнообразны. Ну а в начале нам отведена роль новобранца-разведчика, прибывшего в лесной лагерь для выполнения первой серьезной миссии. Неладно что-то в империи Арканар, штормит средневековые деревеньки и городки, и на главного возмутителя спокойствия, Арату, вовсю точит зуб местная служба безопасности. Классический RPG-стиль сразу позволяет расслабиться и чувствовать себя желанным гостем: персонажи, готовые одарить квестом, всегда подсвечены оранжевыми светлячками, выполняемые миссии незамедлительно появляются на карте, а важные части заданий с тихим шелестом заносятся в походную тетрадь, где и остаются, пока дело не сделано. Начальство важно задирает нос и интересуется лишь результатом. Как вы достигли его, никого не волнует, поэтому квест обычно имеет пару-тройку решений. Отправляют нас, скажем, курьером с важным поручением. Главного NPC

4



5



Жизнь человека

Как было сказано в основном тексте, предложенные в игре задания обычно имеют несколько вариантов решения. Нужно отдать должное разработчикам, иногда предстоит сделать взрослый, обдуманный, и притом этический выбор. К примеру, главный герой попадает в плен. Рано или поздно он все равно спасется и понесется дальше по сюжету. Но сейчас, сию минуту, когда ты безоружный сидишь за крепким частоколом, что предпринять? Кому верить: мужественному человеку, который предлагает расшатать ограду и сделать лаз, или противному пареньку, готовому напасть на стражников. При этом ни тот, ни другой не хотят помогать остальным несчастным, а задира со скрипучим голосом, оказывается, уже пробовал бежать, но в последний момент бросил товарищей в беде и вернулся в неволю. А какой выбор вам предстоит сделать в финале игры, когда все маски будут сорваны и вам откроются неаппетитные подробности из жизни Арканара!







можно ублажить звонкой монетой или, выбрав в меню нарочито хамский ответ, приготовиться к поножовщине, а уже после снять необходимое с недвижного тела. Не ново, конечно. Несколько непривычно то, что, едва завидев черненые доспехи с шипами, какой-нибудь главарь разбойников не станет болтать, а выстрелит острой палкой в главного героя и позовет на помощь. Наметанный глаз уже выбирает самую толстую кирасу и теплые кольчужные штаны с начесом и… ошибается. Если хочешь, чтобы с тобой хотя бы вступили в беседу, придется соблюсти местную моду. Мирок игры населяют несколько группировок, кто-то воюет, кто-то согласен терпеть окружающих. Стоит обзавестись запасом одежды на любой случай и менять гардероб сообразно ситуации. Вещи отличаются внешне и по маркировке, чтобы Избранный по ошибке не явился на воровскую сходку в бархатном костюме дона. Из шести клеток, отведенных под доспехи, «тематическими» нужно заполнить пять, только тогда маскарад считается удачным.

Жуки большие и малые

Богом быть трудно. С первых минут игры это подтверждают многочисленные бандиты, волки и ящеры, обитающие в лесу по соседству. Героя, впервые ступившего за ворота лагеря, с удовольствием рубят, кусают, едят, жуют, нашпиговывают стрелами. Отбиться начальной сабелькой от разъяренных зверюг можно лишь по случайности. Перекос системы заставляет позорно искать защиты у привратников или бесславно погибать в густых зарослях. Снова Load Game и мучительная загрузка уровня. История с точностью до наоборот случается со всадником. Прекрасная идея – выдать главному герою в личное пользование коняну. Непарнокопытное и двигается быстрее, и рубить на всем скаку шашкой сподручнее, да и вобще он ого-го. Причем настолько ого-го, что те же волки теперь жалобно повизгивают под копытами лихого скакуна. Главное – не промазать. Набравший скорость жеребец с трудом останавливается и медленно разворачивается: нужно или точно рассчитывать движение, или крутиться волчком в толпе атакующих. Но не это страшно, тот же рысак иногда затрудняет выполнение квестов. Первое же задание поговорить с разбойником у нас не увенчалось успехом: увидев лошадь, переговорщик оторопел и начал бестолково ходить вокруг. Ни пообщаться с ним, ни как-то привлечь к себе внимание не вышло. Снова загрузка, теперь идем на задание пешком. Отдельно стоит рассказать о восстановителях жизненных сил. Пузырьки с красным (здоровье) и синим (мана, в общем-то, но тут энергия) в «Трудно быть богом» тоже имеются, однако основным источником питания служит самый что ни на есть подножный корм. Пристукнув очередного неприятеля и обследовав его карманы, можно нашарить там кустик с клубникой, кочанчик капустски или репу с толстенным

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ

Детективная история с сильным креном в сторону фэнтези. Запоминающаяся, складная красивая ролевая игра с хорошей боевой системой.

МИНУСЫ

Местные недочеты и беззубые диалоги рискуют перечеркнуть достоинства. А за время загрузки уровня успеваешь пропылесосить квартиру.

РЕЗЮМЕ

Пациент скорее жив, чем мертв. Страх того, что нам подсунут бессмертную книгу в полигонах, позади. Это главное.











1 Если вы правильно одеты, стражники помогут разобраться с противниками.

2 Над лошадью горит лампочка «свободно». Поводья – да, торчат строго вверх.

3 Зверья очень много. Не хотите неприятностей, так передвигайтесь верхом.

зеленым стеблем. Герой с невозмутимым хрустом съедает овощи на месте или убирает их в рюкзак, на черный день – сгодятся попозже, в особо жаркой схватке.

Стиль тигра и обезьяны

Сражений хватает – даже если пытаться все дела уладить полюбовно, NPC нет-нет да и берутся за меч, кинжал или что похуже (не удивляйтесь появлению в этом средневековом царстве гранатометов, прочтите первоисточник). Наш протагонист от них не отстает: атаковать при желании можно почти любого, хватило бы сил сладить. Выбирать надо из трех ммм... школ владения дубьем. Поклонники легкого оружия ценят кинжалы, серпы и прочие острые, но компактные штучки. Зато коротких клинков можно завести сразу пару, в обе руки. Любители древковых инструментов отправляются в раздел среднего оружия, ну а сторонникам «тяжелого» игра предложит двуручные мечи и связки, вроде меча со щитом. У каждого стиля свои особые возможности, однако вот применять их в бою или лучше ограничиться простыми и действенными тычками и блоками, решать вам. Противники в игре грубые, и ждать, пока перед ними исполнят красивую «комбу», не любят: утыкают стрелами и отправятся в ближайшую таверну. Гораздо важнее правильно подобрать технику сражения, доспехи и распределить очки умений. Последние, по традиции, выдаются на каждом новом уровне и позволяют чуть-чуть улучшить ловкость, дипломатию, выносливость или врачевательство. Оружие дальнего боя – это отдельная история: есть луки, пользоваться которыми ну очень неудобно, и «вещи богов» – гранатомет, игольчатая винтовка и модифицированный арбалет. Не забывайте, что движок игры в сражениях становится третьей противоборствующей стороной. Благодаря его шуткам, мы буксуем на месте или рубим впустую, мирные жители без причин выхватывают клинки и бросаются в бой, а лучники вдруг задумчиво углубляются в лес, не закончив боя.

На доработку

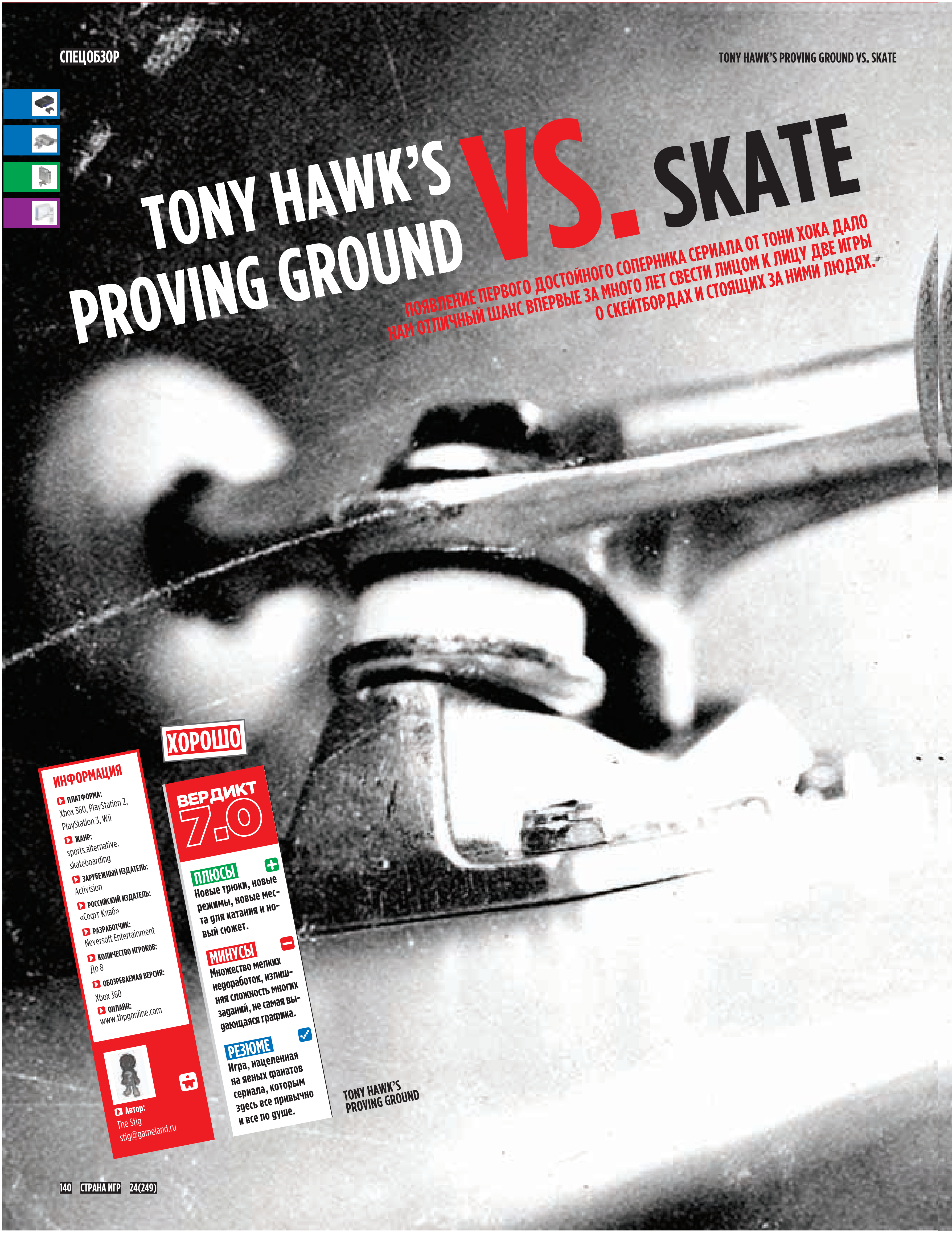
Тут мы их поддерживаем. К чему марать руки, когда можно гулять, наслаждаясь красивыми видами. «Трудно быть богом», быть может, чуть увлекается блюром, но в остальном выдает очень приятную картинку. Природа дышит полной грудью, в лесах произрастают десятки деревьев и кустарников, а вода в ручейках блестит на солнце и изо всех сил старается выглядеть живой. Деревенские домики утопают в зелени, во дворах прохаживаются важные арканарцы. Игра с куклой персонажа тоже радует: только облачишься в доспехи, как они уже отображаются на трехмерной модели, и вот на наших глазах создается образ благородного дона или, напротив, таинственного оборванца-разбойника. Может, осталось повыстить скорость загрузки локаций и исправить мелкие недоработки, а? Иначе действительно трудновато быть богами. СИ

Где находится
телепортационный шлюз
на третьем уровне
и другие полезные советы ЖЖ.

Зарегистрируйся и читай.

LiVEJOURNAL™

www.lj.ru



TONY HAWK'S PROVING GROUND VS. SKATE

ПОЯВЛЕНИЕ ПЕРВОГО ДОСТОЙНОГО СОПЕРНИКА СЕРИАЛА ОТ ТОНИ ХОКА ДАЛО НАМ ОТЛИЧНЫЙ ШАНС ВПЕРВЫЕ ЗА МНОГО ЛЕТ СВЕСТИ ЛИЦОМ К ЛИЦУ ДВЕ ИГРЫ О СКЕЙТБОРДАХ И СТОЯЩИХ ЗА НИМИ ЛЮДЯХ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii
- **ЖАНР:** sports.alternative. skateboarding
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neversoft Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 8
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.thpgonline.com

Автор:
The Stig
stig@gameland.ru

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Новые трюки, новые мес-
режимы, новые
та для катания и но-
вый сюжет.

МИНУСЫ
Множество мелких недоработок, излишняя сложность многих заданий, не самая выдающаяся графика.

РЕЗЮМЕ
Игра, нацеленная на явных фанатов сериала, которым здесь все привычно и все по душе.

TONY HAWK'S PROVING GROUND



SKATE

VS: Онлайн
Многопользовательский режим в обеих играх заслуживает самого пристального внимания, хоть и является далеко не основным. Скажем, если в гонках это всегда второй режим после карьеры, а то и вовсе единственный нужный, то в скейтерских играх явное соревнование отсутствует и онлайн нужен лишь для разнообразия и возможности отдохнуть с друзьями. Tony Hawk's Proving Ground поддерживает до восьми человек одновременно и позволяет как ограничить пространство небольшой площадкой, так и дать участникам возможность разъехаться по всему городу. Все базовые соревнования тут направлены, конечно, на набор очков за заданное время, хотя найдутся и режимы, ставящие и другие цели, например, в Graffiti, нужно оставлять метки на стенах в определенных местах, по необходимости закрашивая чужие художества. Skate может похвастать одновременным сбором лишь шести игроков, но и этого бывает слишком много, так как места для встреч всегда ограничены небольшими участками. Если вы устраиваете соревнования, вроде Best Trick Contest, готовьтесь к полному хаосу постоянно сталкивающихся скейтеров. Здорово, что онлайн-режимов тут много и все они способны доставить массу удовольствия.

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Великолепная система управления, легкость освоения, проработанный игровой мир, отличная графика и анимация.

МИНУСЫ
Многие задания могут стать настоящим мучением, в том числе из-за все той же новинки – управления.

РЕЗЮМЕ
Первая достойная альтернатива сериалу от Тони Хока. И даже больше – первый настоящий симулятор скейтбординга!

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** sports.alternative. skateboarding
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Black Box
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 6
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.ea.com/skate

ГЕНИАЛЬНО

Представляем участников: Tony Hawk's Proving Ground (далее THPG) и его соперник с куда более лаконичным названием – Skate. С чего же начать?

А ручки-то вот они!

Первое и самое главное отличие – это, конечно же, совершенно разный подход к управлению. THPG предлагает старую добрую схему, которую знает и к которой привык, наверное, каждый, кто хоть раз пробовал проехаться на виртуальном борде: на трех кнопках висят grind-, flip- и grab-трюки, на четвертой – щелчок с дальнейшим прыжком, именующийся в скейтерской тусовке ollie. С помощью комбинации этих кнопок и нажатия аналогового стика в разные стороны, мы добиваемся от нашего персонажа выполнения множества красивых и в реальной жизни чрезвычайно сложных трюков. Но это только основа, и если бы в каждой части не появлялось чего-то нового, мы бы так и продолжали сейчас все играть в самую первую Tony Hawk's game. Поэтому – сразу о новинках: их не много, но они весьма значимы. Так, за одним из шифтов отныне закреплена новая функция – agrokick, сильный толчок ногой, придающий доске сильное ускорение. Если нажать кнопку несколько раз подряд в момент, когда персонаж заносит ногу для следующего толчка, можно разгонять скейт до совершенно невообразимой скорости. Но если вы ошибаетесь с таймингом, скорость быстро спадает. Хотя, как нам кажется, еще более полезная функция, за которую отвечает эта же кнопка, – ускорение во время «мануалов» с отталкиванием руками от стены или от проезжающих мимо машин. Очень полезно, если решили накрутить огромное трюккомбо и вам до зарезу нужно доехать до следующего трюк-спота, балансируя на двух колесах. Далее из новинок, наверное, следует отметить расширение возможностей появившейся в прошлой части системы «Nail the trick». Если раньше замедлить время можно было только для «ручного» выполнения flip-трюков, то теперь новинка охватывает и grab, и manual. Отныне вы можете, оказавшись в воздухе и запустив «Nail the trick», зажать левый «курок» (так осуществляется переход к управлению grab-финтами), обеими аналоговыми рукоятками (сиречь левой или правой рукой) уцепиться за доску, а по приземлении зажать правый «курок» и перейти к manual-трюкам, когда оба стика отвечают уже за скольжение на разных осях. Звучит все это довольно сложно, но на деле выполняется куда легче, чем различные flatland-трюки при балансировке, которые приплюсовываются к manual отстукиванием различных комбинаций на кнопках. В итоге, чтобы всерьез удивить публику и судей на соревнованиях, мало сделать какой-нибудь 360 inward heelflip to manual to kickflip. Придется выполнять связки из десяти-двадцати трюков, буквально невыполнимые в реальности, но на то это и Tony Hawk – здесь возможно все. Ваш персонаж, вылетев из рампы, может достать аж до проводов высокого напряжения и одним нажатием волшебной кнопки grind примется скользить по ним в нескольких метрах над мостовой, затем он спрыгнет вниз, по пути к асфальту заделает десяток трюков в воздухе, приземлится на два колеса, попутно демонстрируя чудеса акробатики, и тут же вспрыгнет на перила, с которых вновь недалеко до проводов… Супермен на колесиках!

Новая волна

Совсем другое дело новая Skate. Как и обещали разработчики, игра совершенно не похожа на детище Тони Хока. Здесь все управление сосредоточено на правом аналоговом стике, а кнопками мы с вами будем… барабанная дробь… отталкиваться ногами! Да, одна кнопка – толчок левой

ногой, вторая – правой. А трюки делаем только аналогом, потянули его вниз, дернули ровно вверх – вуаля, наш персонаж сделал ollie. Потянули вниз, затем по диагонали влево-вверх – вот вам heelflip. Снова вниз, затем полукруг вправо – Pop Shove-it. Чтобы сделать какой-то grab-трюк, нужно в воздухе зажать правый или левый курок, которые отвечают за правую и левую руку соответственно. Как видите, все очень интуитивно и, самое главное, действительно дарит ощущение какого-то сопричастия к происходящему на экране: вы не просто нажали группу кнопок, а действительно совершили какие-то сложные «спортивные» движения и самолично выполнили красивый трюк. Вам не терпится узнать, как же тут делаются скольжения? Проще простого: нужно вспрыгнуть на подходящую грань, и последующий grind будет зависеть только от того, какой частью доски вы встали на препятствие. Никакого больше автоматического «прилипания» спортсмена к перилам, вся игровая физика в ваших руках! Как итог – трюки здесь имеют совершенно другую ценность; если вам удалось сделать красивую связку из flip и скольжения, то это уже маленький подвиг, давшийся лишь с упорной тренировкой и истинным пониманием того, что и как нужно делать – все, как в реальной жизни. Причем с помощью хитрых манипуляций с аналогом вы сможете делать и Hardflip, и Varial kickflip, и Laser flip, и всевозможные 360-элементы. И есть своя фишечка: под прицелом виртуальной камеры всегда находится не персонаж, а его борд; вкупе с отличной анимацией даже самые простые трюки, на которые в играх имени Тони Хока вы и вовсе не обращали внимания, здесь выглядят просто завораживающе. А уж если удалось провести длинную связку из трех или четырех разнообразных трюков – не посмотреть замедленный повтор этого феерического зрелища будет сущим кощунством.

Долгая дорога в дюнах

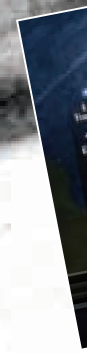
Но перейдем от управления к собственно игре – тому, зачем мы вообще делаем все эти хитрые выкрутасы с доской. Конечно, просто для удовольствия, и потому каждая из представленных на этих страницах игр дарит нам целый город для свободного передвижения. Города эти непохожи: если мегаполис в THPG весь заставлен трамплинами, рампами и прочими скейт-приспособлениями, зовущими накручивать безостановочные трюк-комбо, то город в Skate, на первый взгляд, совершенно обычный: тротуары, заборы, перила, лестницы, деревья и прохожие. Здесь сложность и красота трюка зависит в первую очередь от фантазии игрока. Даже скромный выезд с подземной парковки может стать тем местом, где вы проведете свое самое эффектное выступление. Кстати, интересно, что обе игры совершенно по-разному относятся даже к такой, казалось бы, сугубо декоративной детали интерьеров, как прохожие. Если в THPG они буквально отпрыгивают от вас, а если не успевают – падают, как после удара грузовика, в то время как вы преспокойно едете дальше, то в Skate любое столкновение оканчивается падением: как-никак симулятор.

Что интересно, каждая игра совершенно по-своему пытается поощрять не только выполнение сюжетных миссий, но и свободное катание. Так, в Tony Hawk's весь город испещрен маркерами с различными мини-испытаниями. Если вы видите на бордюре, стене или асфальте метку Grind, Wallride, Distance или еще какую, это означает, что здесь есть короткое задание, не имеющее отношения к сюжету, а сделанное просто ради проверки ваших умений, ну и, конечно, для получения дополнительных очков опыта. В общем, классика. В Skate все сделано несколько более необычно: свободно разъезжая по городу, вы натыкаетесь на различные сходки, особо любимые скейтерами, – чаще всего это какие-нибудь городские достопримечательности, лестницы, парки со скамейками, детские площадки. Найдя такой Spot, вы можете попытаться «завоевать» его, поставив новый рекорд по количеству очков за один трюк. Всего таких сходок раскидано по городу ровно сто штук, так что когда разберетесь с сюжетными заданиями, вам еще будет чем себя занять, как минимум, пару недель.

Житие доски

Вот мы и подошли к сюжету, без которого любая современная игра немыслима. Особенно эта часть интересна в Tony Hawk's Proving Ground, где размеренный ход выполнения основных заданий разбавляется аж тремя параллельными историями. Хотя ничего столь же безумного, как в American Wasteland, не ждите, формально игра лишь презентует три стиля катания. Есть ветка «Hardcore», где вас будут учить перепрыгивать огром-



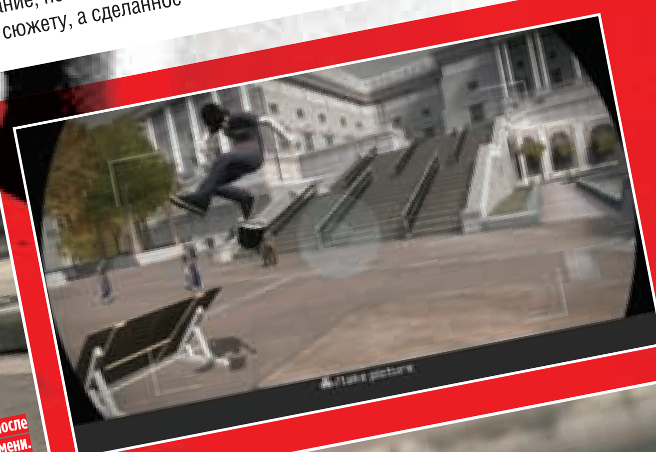


Tony Hawk's Proving Ground



То самое Rigger Menu, которое можно вызывать в любом месте города и стараться наворотить мини-скейтпарк. Одно плохо: глюков в нем – как в бета-версии Windows.


Новинка в системе управления – Nail the Manual, дающая возможность после прыжка приземлиться на два колеса в замедленном времени.





Еще одна новинка – Nail the Grab. Дарит возможность лично выдумывать уникальные связки Grab-трюков.

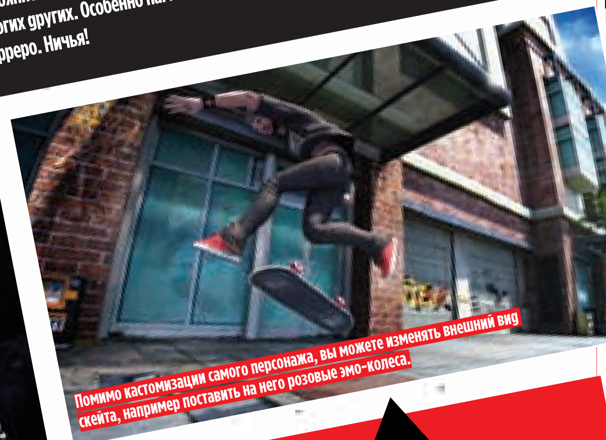
VS: Графика

В этой области перевес на стороне детища от EA. Причем в первую очередь из-за правильной подачи картинки. Ведь большую часть экрана всегда занимает великолепно анимированный персонаж и его скейтборд: этот ракурс позволяет во всех нюансах рассмотреть происходящее – движения ног, перенос веса тела – буквально прочувствовать магию сцепления человека с доской. И уже где-то на фоне маячит город, порой почти сокрытый множеством эффектов, засветок и размытием; так он выглядит почти настоящим, даром что склеен из полигонов и не очень-то старательно детализован. Уж с чем, с чем, а со спецэффектами в EA работать умеют, выглядит все в комплексе просто отменно. А вот новый Tony Hawk's смотрится весьма серенько. Вроде, и город не хуже, и текстуры не хуже, и детализация мира хорошая, но отсутствие ярких эффектов, обыденная анимация и бросающаяся в глаза искусственность компьютерной картинки серьезно портят впечатление. Местами игру спасает эффект замедления времени в «Nail the» трюках, временами она радует реалистичной водой, в которой главный герой почему-то радостно тонет, но угловатость персонажей и еще большая угловатость самого города не дают забыть о графическом несовершенстве.



VS: Музыка

Какой же экстрим без залихватского саунда? Нас уже приучили, что если игра о скейтборде, сноуборде, вейкборде или каком другом неудобном средстве передвижения, она обязательно будет грохотать альтернативной музыкой от самых известных групп, разговаривать с нами голосом самых известных хип-хоп команд и радовать только настоящими хитами. Вот ровно как в Tony Hawk's Proving Ground, где есть все – модные Block Party, все еще очень популярные Beastie Boys, нестареющие Foo Fighters, The Sex Pistols и Nirvana. Ну и множество никому не известных групп, которые будут прорываться в мир из ваших колонок по ходу всей игры. Skate изначально подходит к музыке совсем по-другому. На настройках «по умолчанию» в игре вообще нет музыки, вы рассекаете по городу на своем скейте, слушая звук улиц, шум машин и пение птиц, а если и услышите музыку, значит поблизости какое-то скейтерское местечко. Но никто не мешает вам включить музыку из меню и постоянно наслаждаться хитами от Дэвида Боуи, Motorhead, Nirvana, White Stripes, Slayer и многих-многих других. Особенно нам понравились эксклюзивные инструментальные треки от Томми Гуерреро. Ничья!



Помимо кастомизации самого персонажа, вы можете изменять внешний вид скейта, например поставить на него розовые эмо-колеса.

Skate



В Skate встроен отличный редактор повторов, где вы можете на свое усмотрение расставить маркеры, задать положение камер и скорость воспроизведения, а затем опубликовать ваш риплей на офсайте игры.



Скольжения – самые популярные трюки в игре. Особенно удобно вязать их в комбо с fliptrick'ами.





ные Gap'ы, расталкивать назойливых прохожих плечами и умело использовать agrokick. Есть карьерный вариант, где вы будете обучаться различным вариантам «Nail the» трюков, снимать видео и работать на публику. И последняя ветка – «Rigger», самое неоднозначное нововведение в игре; этакий, скорее, конструктор, нежели скейтбординг. Расскажем о нем чуть подробнее. Суть большинства заданий здесь – сделать трюк в каком-нибудь труднодоступном месте. Например, как вам grind по перилам балкона третьего этажа? Чтобы туда добраться, пригодится специальное меню, где по ходу выполнения миссий, будут появляться все новые и новые «детали», из которых и нужно сооружать самые немыслимые конструкции, помогающие забираться в такие вот труднодоступные места. И все бы хорошо, если бы не сырость и глючность этого самого rigger menu. И если бы многие задания не были такими мучительно сложными уже с самого начала игры. И если бы персонажи в заставках были анимированы получше. Но больше всего отталкивает именно сложность заданий: игра явно создавалась с прицелом на давних фанатов сериала, которым совершенно не составит труда с лету сделать связку на сто пятьдесят тысяч и запрыгнуть на крышу дома, раскатавшись в рампе. А уж про задания, где нужно до доли секунды выверять применение agrokick для прыжков в длину, мы и вовсе умолчим.

Другое дело Skate, которая начинается с совершенно безумного интро: ваш персонаж попадает в аварию и его срочно везут в больницу делать пластическую операцию. И здесь, кстати, в отличие от THPG, возможностей для создания виртуального протеже море разливанное. Если повезет, даже сможете сделать скейтера, всерьез похожего на вас. А далее – открытый мир и продвижение от обычного дворового парня до профессионала. Первая цель: обзавестись спонсорами. Для этого нужно наделать фото для журналов, наснимать видео и выполнить несколько заданий про-скейтеров. И, кстати, если в THPG их представляют «живыми» видеороликами, в которых они делают по меркам игры не такие уж и сложные связки трюков, то в Skate «презентация» проводится на движке игры, причем трюки они делают зачастую даже поинтереснее, чем в видео у Тони Хока. Сами же задания поначалу совсем не сложны: сделать grind на перилах, перепрыгнуть стол, сделать Wallride – в таком духе. Skate затягивает постепенно, позволяя игроку насладиться своей крутостью и посмаковать красоту трюков. Дальше – миссии посложнее, например, запрыгнуть на автобусную остановку, сделав на ней обязательный Manual. Или сделать связку «Manual to grind to fliptrick». Но самое сложное – это съемка скейтерского видео, когда за две минуты предстоит выполнить целый список различных условий. И ведь видео дозволено снимать где угодно, в любом месте города, так что самое сложное в видеозаданиях – это найти место, где будет проще всего исполнить заданные трюки.

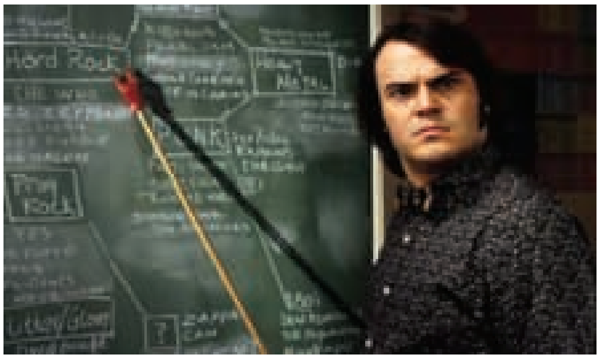
И последнее важное различие между THPG и Skate: в первом присутствует формальная прокачка персонажа, а во-втором вача крутость только в ваших руках. Чем дальше вы проходите в Proving Ground, тем выше ваш герой прыгает и дольше скользит, по ходу игры он выучивает новые трюки и получает умения, вроде Nail the Manual. А в Skate все доступно сразу же. Просто в курс дела вас вводят постепенно, да и с наскоку чего посложнее сделать едва ли получится – привычка нужна. Так прокачке виртуального героя тут противопоставлено накопление опыта самим игроком – растет ваше умение обращаться с аналоговыми рукоятками. И вот эта, на первый взгляд малозначительная, деталь иному поклоннику спортивных игр может рассказать об обоих проектах больше, чем любой обзор.

И победителем становится…

А вот и нет, однозначного победителя в этой схватке назвать не получится. Так уж вышло, что на первый взгляд прямые конкуренты оказались совершенно разными. Фактически, сравнивать Skate и Tony Hawk's Proving Ground – все равно что столкнуть лоб в лоб Burnout и Gran Turismo или Guilty Gear и Virtua Fighter. Игры, вроде бы, на одну тему, но для совершенно разных аудиторий. THPG создана для настоящих фанатов прошлых серий, которым обязательно понравятся новинки в давно знакомом управлении, сложность заданий, постепенная прокачка персонажа и «покупка» трюков и, конечно же, мир, испещренный мини-испытаниями на умение делать самые немыслимые выкрутасы. Если же вы всегда мечтали о реалистичном симуляторе скейтборда, в котором даже настройка подвески влияет на успешность проводимого трюка, игре, где нет места прыжкам с высоты десятиэтажного дома, скольжению по проводам и связкам из ста пируэтов подряд, то мир Skate затянет вас на долгие-долгие часы. СИ

Школа рока

Полное перечисление песен из треклиста Guitar Hero III оказалось бы утомительным даже для ярых фанатов, поэтому ограничимся самым «вкусным».
Рассвет рока в игре представлен неувядающей классикой, вроде Paint It Black (Rolling Stones), Paranoid (Black Sabbath), The Seeker (The Who) или La Grange (ZZ Top). Горячие 80-е порадуют вас песнями Hit Me With Your Best Shot рок-дивы Пэт Бенатар, Rock You Like A Hurricane (Scorpions) и Welcome To The Jungle (Guns'n'Roses).
Гранж представляют Even Flow (Pearl Jam), Cherub Rock (Smashing Pumpkins) и My Name Is Jonas (Weezer), а пауэр-метал и трэш-метал 80-х – Rain Of Blood (Slayer), One (Metallica) и Number Of The Beast (Iron Maiden).
Нашлось место и классическому рок-н-роллу: Same Old Song And Dance (Aerosmith), Pride & Joy (Stevie Ray Vaughan); не менее классическому панку: Anarchy In The UK (Sex Pistols), Holiday in Cambodia (Dead Kennedys); а также современным рокерам и металлистам: Slipknot, Disturbed и Tenacious D – его бессменный лидер Джек Блэк изображен на иллюстрации к этой врезке.
Не меньше радует в этом году и бонусный саундтрек, который в числе прочего включает самую сложную песню за все три части игры – Through The Fire And Flames (DragonForce).



1


СЕКРЕТ!

Открываем все песни
Чит-коды вводятся в соответствующем подменю раздела Options.
К - красный
З - зеленый
Ж - желтый
С - синий
О - оранжевый

ЖО, КС, КО, ЗС, КЖ, ЖО, КЖ, КС, ЗЖ, ЗЖ, ЖС, ЖС, ЖО, ЖО, ЖС, Ж, К, КЖ, К, Ж, О



1 В Legends of Rock нас ждут уже полюбившиеся гитаристы: каждый из них имеет в три раза больше стилей одежды, чем в предыдущей части.

2 Это самая яркая и красочная часть сериала Guitar Hero.

3 В некоторых сетах зрители не только отрываются в партере, но и запрыгивают на сцену, и даже устраивают рискованный стейдж-дайвинг.

4 Несмотря на общий прогресс сериала, графика (а особенно – анимация толпы) в PS2-версии выглядит удручающе.

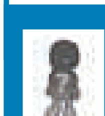
5 Том Морелло – первый босс Guitar Hero III – сам является поклонником этой игры, правда жалуется, что проигрывает дуэли своему одиннадцатилетнему сыну.

2


3


ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii
ЖАНР: special.rhythm.music
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Red Octane/Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: NeverSoft, Budcat Creations, Vicarious Visions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 2, Xbox 360
ОНЛАЙН: www.guitarherogame.com/gh3



Автор:
Алексей «Boot» Бутрин
butrin@gameland.ru

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

ОТЛИЧНО

WELCOME TO THE JUNGLE!

После невнятного дополнения Guitar Hero II: Rock the 80's, появление которого на свет обусловлено скорее алчностью, нежели здравым смыслом, поклонники сериала наконец-то получили полноценное продолжение. Да какое! 40 новых треков разом охватывают грандиозный пласт рок-культуры с начала 70-х и до наших дней. Причем огромное количество всех этих песен – ничуть не кавер-версии, сыгранные безымянными «лабухами», а специально сведенные для Guitar Hero мастер-треки настоящих исполнителей, лицензированные Activision у звукозаписывающих компаний. Еще больше удивили фанатов бодрые старички из Sex Pistols, впервые за 30 лет собравшиеся в студии, чтобы перезаписать свой хит Anarchy In The UK.
Базовый игровой процесс, разумеется, не изменился, но сама игра обогатилась новыми режимами. Наибольшего внимания заслуживает онлайн-мультиплеер, доступный во всех версиях кроме, PlayStation 2. Уже не обязательно заманивать в свою секту пластмассовых гитар друзей и родственников – братьев по разуму отныне можно найти на просторах Сети. Ура? Не совсем. Почему-то параллельно с появлением онлайн-режима под нож угодил кооперативный Quickplay – теперь вдвоем с другом можно проходить только карьеру. Еще более странным решением выглядит идея разработчиков запрятать в кооперативной карьере шесть уникальных тем, недоступных в сингле – ведь без друга с дополнительным гитарным контроллером или доступа к Сети открыть эти песни можно только с чит-кодами.
Второе важное нововведение – Battle Mode. Гитарные дуэли в этом режиме проходят немного по другим правилам, нежели стандартные соревнования Face-off и Pro Face-off из первых частей Guitar Hero. Вместо «звездных» нужно собирать «боевые» ноты и различные бонусы, активация которых позволяет напакостить своему сопернику: оборвать струну, заклинить whammy bar, временно включить повышенный режим сложности, поменять местами лады или активировать перегруз усилителя (ноты начнут пропадать и появляться в случайном порядке). Кроме мультиплеера гитарные битвы представлены и в одиночной карьере в виде сражений с тремя боссами. Первые два – это Том Морелло (Audioslave/Rage Against The Machine) и легендарный Слэш (Guns'n'Roses/Velvet Revolver), которые записали для игры специальные дуэльные соло и подарили свою внешность и пластику игровым моделям.
Личность третьего босса мы раскрывать не будем, чтобы не портить вам удовольствие от прохождения, отметим лишь, что по духу финальная дуэль в игре очень напоминает концовку культового «блюзового» фильма «Перекресток». Чистый восторг



Выбираем гитару

Поскольку Guitar Hero III вышел на 4-х платформах, существует 4 разных беспроводных контроллера для каждой из платформ. На практике они все одинаковые за исключением Wii-гитары: в нее вставляется стандартный Wiimote, который вибрирует и пищит при промахе мимо нот.

Обладатели Guitar Hero II для Xbox 360 и PS2 также могут использовать уже имеющиеся проводные версии гитар.

Наш рейтинг «музыкальных брендов» выглядит следующим образом:

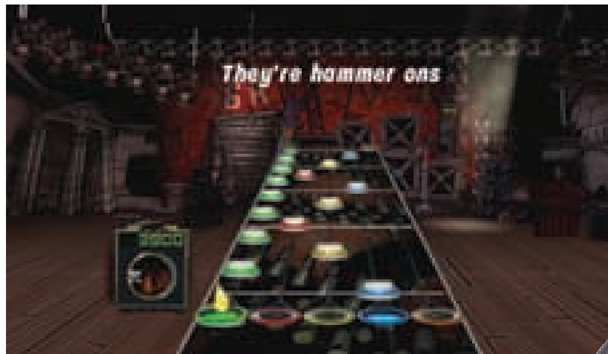
1. Проводные SG-контроллеры для PS2 (кстати, при желании их можно подключить и к Xbox через адаптер XFPS 360)
2. Беспроводные контроллеры для PS2/PS3/Wii/Xbox 360. Длина грифа, размеры и расстояния между кнопками, а также пропорции деки совпадают с SG, но форма заменена с Gibson SG на Gibson Les Paul (Kramer в PS2-версии). В отличие от проводных аналогов, есть небольшие проблемы с синхронизацией.
3. Проводные реплики Gibson Explorer для Xbox 360. Самый неудобный вариант: гитара очень маленькая и кнопка для входа в Xbox Dashboard постоянно цепляется запястьем.

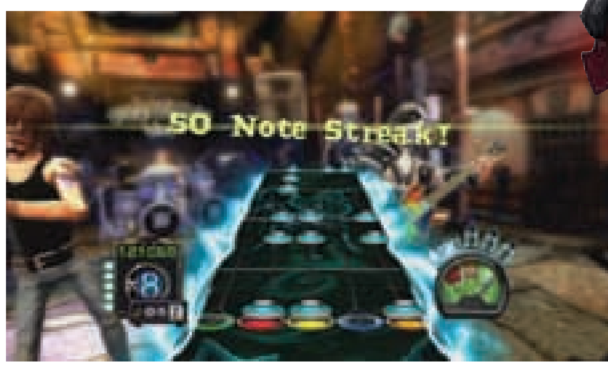
Пластмассовое сольфеджио

Если вы хотите получить удовольствие от Guitar Hero на все 100%, специальный гитарный контроллер необходим не меньше, чем танцевальный коврик для Dance Dance Revolution или штопор для откупорки винных бутылок.

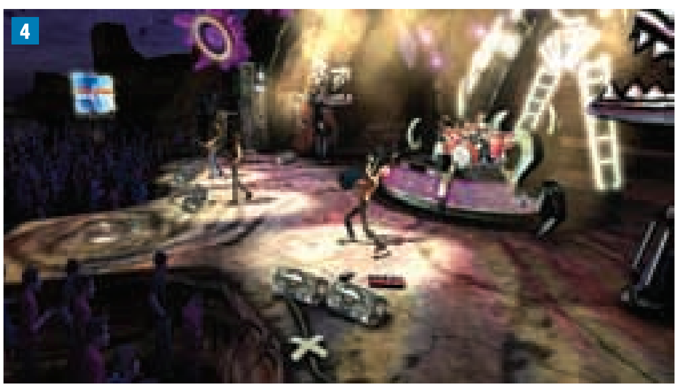
На грифе пластмассовой гитары расположены 5 ладовых кнопок (fret buttons). На легком уровне сложности используются только 3 первых лада, на среднем – 4, на hard и expert – уже все 5. Базовый принцип очень прост: по экрану сверху вниз движутся «ноты», раскрашенные в цвета ладовых кнопок, мы заранее зажимаем требуемый лад и в нужный момент дергаем пластмассовую «струну» (strum bar) в центре деки. Звучит просто, верно? Но это лишь до тех пор, пока вам не придется продираться через навороченное соло в режиме Hard или Expert с десятком тридцать вторых нот в секунду.

Чтобы стать продвинутым виртуальным гитаристом, придется освоить технику скоростного чеса по strum bar, научиться играть нисходящее и восходящее легато, а также делать вибрато при помощи специальной рукоятки – whammy bar.











и полный катарсис! С другой стороны, 3 босса на весь треклист из 8 сетов – это просто преступная жадность.

Rock you like a hurricane!

«Если полиция не едет, значит вы играете недостаточно громко!»

Legends of Rock – игра, сделанная фанатами для фанатов. Если первые два уровня сложности еще как-то и сохранили свою доступность для новичков, то на Hard и Expert трудоемкость «исполнения» взлетает по экспоненте. Простых тем тут нет в принципе, и если ваше предплечье не отвалится от усталости на пятиминутном One легендарной Metallica, то вы гарантированно сломаете пальцы на Number Of The Beast не менее легендарной Iron Maiden. Да, и скажите спасибо, что разработчики постеснялись запихнуть в карьеру Through The Fire And Flames. С другой стороны, возросшая сложность сделала более интересным совместное прохождение – скучные и однообразные партии для бас-гитары остались во второй части игры. К сожалению, там же осталось и стилевое единство графического оформления. По мешанине стилей с Guitar Hero III может конкурировать лишь винегрет: одних только шрифтов в игре используется не менее десятка, а главное меню теряется на пестром фоне стартового экрана, в который мы попадаем после просмотра аж четырех заставок. Складывается впечатление, что Activision объявила среди художников тендер на оформление игры, но забыла выбрать победителя, засунув в игру все лучшие работы. А вот незамысловатая сюжетная линия о взлете и падении вашей группы, ненавязчиво вплетенная в игру, вполне удалась. А рисованные «комиксовые» ролики между сетами, пародирующие расхожие клише из мира рок-музыки, не раз заставят вас улыбнуться.

You can't kill the metal!

«Если вы слышите жалобы полиции, значит все еще играете недостаточно громко!»

Еще один не очень приятный момент, контрастирующий с обилием ремастеренных треков – качество кавер-версий, которое упало даже в сравнении с неидеальной Guitar Hero II. Надо понимать, основу бюджета съели лицензии настоящих песен, и на гонорары квалифицированным музыкантам денег уже не хватило. Так это или нет, но факт остается фактом: музыканты играют посредственно, а вокалисты-дублеры Стиви Рей Воэна, Пэт Бенатар и Оззи Осборна (эй, продюсеры, верните товарища, который пел Bark At The Moon в первой части!) так и вовсе не справляются со своими ролями.

Но даже эта досадная оплошность не в состоянии перевесить достоинства игры. Guitar Hero по-прежнему остается лучшим ритмическим развлечением, представленным на рынке видеоигр, и будет удерживать свои позиции до тех пор, пока жив рок-н-ролл. СИ

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ

Лучший набор песен за всю историю сериала, большое количество лицензированных треков; онлайн-режимы игры для всех платформ (кроме PS2), музыкальные состязания с боссами, новая удобная гитара.

МИНУСЫ

Завышенная сложность, которая отпугнет новичков, отсутствие кооперативного quickplay-режима, 6 треков доступны только в кооперативной карьере. Кавер-версии хитов похуже, чем в Guitar Hero II.

РЕЗЮМЕ

Лучшая на данный момент музыкальная ритм-игра, отличное развлечение для шумных вечеринок и великолепный подарок другу-меломану.









1 Любители игры наверняка будут недовольны, ведь теперь камера гораздо дальше от игрока. Но стоит только очутиться в закрытом помещении, и она окажется чуть ли не «за плечами».

2 Наконец-то мы увидим водяные брызги – прежде их попросту не было. Кстати, разглядеть все деталюшки можно с помощью обычной мыши, даже не прикасаясь к клавиатуре.

3 Для всех менюшек, и основных, и дополнительных, есть «горячие клавиши». Воспользуйтесь F, и появится меню для быстрого перемещения по наиважнейшим точкам.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action-adventure.freeplay/role-playing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** «Акелла»
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.ru.akella.com

Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

КОРСАРЫ III: СУНДУК МЕРТВЕЦА

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПИРАТОВ.

С годами мы как-то привыкли и даже не возмущаемся, когда за громким релизом скромненько следует как минимум пара-тройка патчей. Конечно, неприятно, когда нас спешат одарить плохо оттестированной игрой, но утешает, что все-таки не бросают на произвол судьбы, поддерживают и исправляют ошибки. Хотя, согласитесь, если выложить на прилавки совсем неисправный товар, даже очень терпеливый человек рассердится. Но кипятись не кипятись, а подобные истории случаются нередко. Вспомним хотя бы Morrowind, Gothic 3, а отчасти и Neverwinter Nights 2. Увы, в той же компании оказалась и третья часть легендарного сериала «Корсары». Кое-кто из геймеров даже отказал этому произведению в праве называться игрой. Дело ведь не в частых «вылетах», грамматических ошибках в текстах и допотопной модели сражений. «Корсары III» прославились исчезающими персонажами, да что там, пропадающими кораблями! Попробуйте-ка в таких условиях выполнить задание! Разумеется, все подлатали и большую часть недоработок поправили, но ведь и невнятный сюжет, и скучные задачки остались. Тут уж никакие патчи не помогут, здесь нужна новая игра.

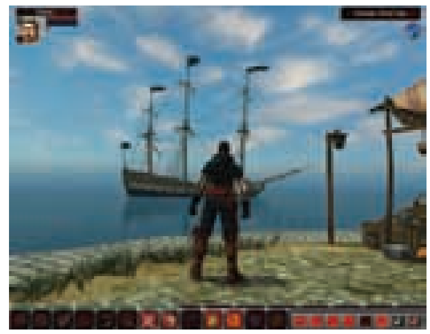
Самое приятное, что «Сундук мертвеца» именно такой игрой и оказался. Хотя истории главных героев все еще далеки от совершенства, но уже интересны: дополнительные квесты сделали свое дело. Ошибок стало гораздо меньше, случаи «вылета» в Windows редки, а исчезающих персонажей или кораблей пока не замечено. Правда, пунктуация по-прежнему хромает, да и тексты слабоваты. Остается лишь пожалеть, что разработчики попросту не обратили внимания на такие мелочи. Но и здесь есть приятное исключение – дневники героев. Говоря беспристрастно, новинка способна произвести хорошее впечатление даже на искушенных, пресытившихся пиратской романтикой геймеров. Начнем с главного: больших «подарков» оказалось два, и оба вызвали хотя и противоречивые, но бурные отклики. Споры о достоинствах нового сюжета и системы боевых действий разгорелись едва ли не в день релиза и не утихают до сих пор. Но обо всем по порядку. Теперешняя история Лоренса Белтропа не похожа на предыдущую: его ждет куча разных заданий и увлекательных событий. Как вам, к примеру, такое дельце: изрядно напившийся Лоренс должен самолично захватить корабль? Но не слишком радуйтесь, долго наслаждаться подобными приключениями не выйдет – история-то вышла коротковатой. К тому же, и сам по себе сюжет настолько линеен, что даже выбор реплик разработчики оставили за собой. Если герой решит послать собеседника, выражаясь здешним языком, туда, куда не заглядывает солнце, вы его никак не остановите. Тем, кому это новшество покажется недостатком, предложат

Мало того что нам не позволено выбирать варианты ответов, так еще и главные герои остались без голосов. Конечно, они помалкивали и в «Корсарах III», но ведь за два года можно было исправить положение. Так что пока персонажи беседуют, нам остается только тренировать навыки чтения. К тому же, эти господа обожают в разговоре ввернуть крепкое словцо... Нет, не надейтесь, цитат не будет! Привести подобные выражения автору этих строк не позволят ни образование, ни здравый смысл, ни... бдительное око редактора. Что и говорить, поначалу режет слух (вернее – глаз, персонажи-то не озвучены!), но в конце концов игра-то не о светском рауте... Зато к саундтреку предъявить нечего, с музыкой все великолепно и все на своем месте. Инструментальные зарисовки позволяют ощутить прелесть морских прогулок, а горячим баталиям добавляют остроты. Ну а если хочется послушать знакомые мелодии, загляните в папку MUSIC (RESOURCE\Sounds) – вас ждет весь саундтрек в mp3.













4 Как же порой не хочется увеличивать скорость игры, особенно когда Storm Engine рисует такие картины. Честное слово, перед нами одна из лучших разработок для медитации!

5 Если выберете Лоренса, то через несколько секунд он прикончит двух оставшихся героев. Что и говорить – настоящий пират!

6 Взгляните, как корабль обстреливает береговую линию! Занятно, что при этом на воду время от времени спускают шлюпки.

7 Не пугайтесь обилия меню, вы в них быстро разберетесь.

8 Глобальная карта не слишком щедра на подробности, зато удобна. За считанные минуты вы достигнете другого материка. Разумеется, виртуальное время течет быстрее.

В новых «Корсарах» намного удобнее управлять большими битвами, хотя первые минуты игры заставят старых фанатов изрядно понервничать.

более привычные развлечения: можно зарабатывать деньги, топить вражеские корабли, перевозить и сопровождать грузы, катать пассажиров – все в ваших руках, а занятий хватит надолго. Второй «подарок» вызывал еще больше разговоров. В новых «Корсарах» намного удобнее управлять большими битвами, хотя первые минуты игры заставят старых фанатов изрядно понервничать. Зато поклонники World of Warcraft сразу же почувствуют себя как рыба в воде. Складывается впечатление, что разработчики все свободное время посвящают именно этой MMORPG и считают ее схему управления наилучшей. Поясним для тех, кто не слишком жалует творчество Blizzard или предпочитает исключительно однопользовательские развлечения, – отныне все удары и способности персонажа, которые он может применить в бою, «висят» на клавишах от 1 до 9, а цель приходится выбирать с помощью мыши или Tab, если враги неподалеку. К примеру, помимо обычной атаки, с помощью которой вряд ли отправишь на тот свет даже самого слабого противника, есть еще отталкивающие, пробивающие и даже круговые. Мало того, одна кнопка отвечает за парирование ударов, а другая за ярость. Кстати, именно она позволяет усилить едва ли не любую атаку. Тому, кто не знаком с подобным устройством игры, в первое время предстоит бороться не столько с неприятелем, сколько с клавиатурой, попутно доказывая окружающим, что раньше было лучше. Но проверенная годами и миллионами игроков боевая система выдержит любую критику.

Как выдерживает ее и «Сундук мертвеца». Несмотря на все мелкие недоработки и недостатки, графика удовлетворит даже самых придирчивых знатоков: спешащий на пенсию Storm Engine 2.5 и до сих пор выдает неплохую картинку. Да и движения переданы великолепно, иногда кажется, будто смотришь самый настоящий фильм. Пусть не «Пираты Карибского моря», конечно, но тоже совсем неплохо. Хотя так ли это сейчас важно? Два года назад наши надежды и мечты бесславно пали в неравной схватке с суровой правдой жизни, а «Сундук мертвеца» – слишком слабое утешение. К тому же, запоздалое. Если бы в декабре 2005 года на прилавках появилась не коробочка «Корсары III», а «Корсары III: Сундук мертвеца» – мы были бы счастливы, а теперь всего лишь довольны. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ

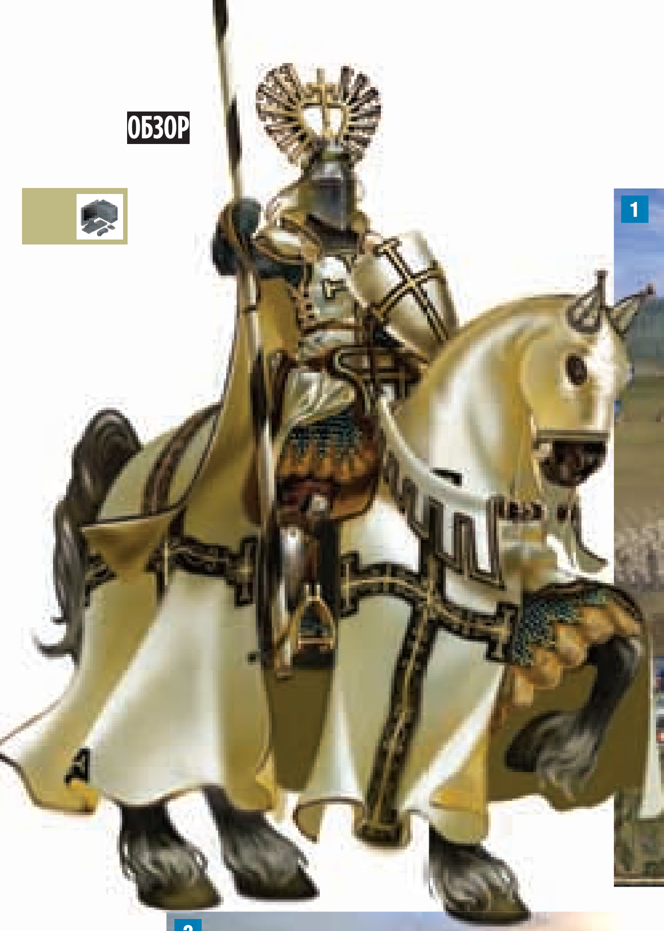
Отличная графика, захватывающий сюжет, прекрасная музыка, интересные баталии.

МИНУСЫ

Персонажей не озвучили, а нас лишили возможности выбирать реплики в диалогах, да и новая история коротковата.

РЕЗЮМЕ

Игра задержалась на пару лет, но все еще достойна внимания. Правда, хитом она уже не станет – слишком поздно.









1 Казалось бы, отряды разных сторон различаются лишь внешне, но на самом деле это совсем не так: у каждого свои сильные и слабые стороны.

2 Постаравшись, можно поймать очень недурные ракурсы – особенно разработчикам удалось небо.

3 Лучники редко дают залп одновременно: один опередит на секунду-другую, другой чуть замешкается – такие штрихи делают игрушку живой.

4 И ничего подобного, только на первый взгляд все юниты в отряде выглядят как близнецы, если присмотреться, то кое-чем они друг от друга отличаются.

5 Нет нужды разглагольствовать перед друзьями обо всех удачных маневрах, достаточно показать запись боя – игра позволяет сохранить репортаж о сражении.

6 В любое мгновение можно приостановить игру, причем позволяется не только передохнуть, но и отдать отрядам приказы. Поскольку скорость достаточно велика, это удобно не только для новичков, но и для бывалых стратегов.

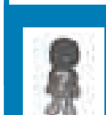
7 Чего-то на этих скриншотах не хватает, верно? Разумеется, крови и грязи! Но дело не в режиме цензуры – здесь все чисто и бескровно. Плохо? Нет, но если приблизить камеру, сражение немного напоминает кукольный бой.

XIII ВЕК: СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

УРОКИ ИСТОРИИ В ДЕТАЛЯХ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Unicorn Games Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/xiiicentury



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Поначалу многие игроки окрестили «XIII Век» «нашим ответом Total War». Было бы приятно думать, что так на самом деле и получится, вот только сравнивать новинку с именитым сериалом незачем. И дело не только в несопоставимых бюджетах – это совсем разные игры во всем начиная с подхода. Грандиозные и дружелюбные серии Total War сможет полюбить кто угодно, а вот «XIII Век» останется развлечением не для каждого – довольны будут лишь самые большие поклонники жанра, которые истосковались по настоящей тактике.
Несмотря на все достоинства нового проекта, начнем все же с неприятного. Да и можно ли в наше время избежать рассказов об ошибках и недоработках хотя бы в одной рецензии? Вряд ли. Во всяком случае, пока разработчики считают, что выпуск неработоспособной игры – в порядке вещей. Но не пугайтесь раньше времени, это так, к слову. В случае с «XIII Век» все не так плохо. Тем не менее, умолчать о досадных недоразумениях не получится: нередко игра не запускается вовсе и спасает лишь перезагрузка компьютера; наши войска упорно застревают в непроходимых точках, интерфейс на большинстве видеокарт ведет себя непредсказуемо – вот лишь малая толика из списка неувязок, над которыми предстоит поработать после релиза.
Не боитесь ошибок и готовы ждать патчей? Что же, тогда опасайтесь другого – вопреки всем ожиданиям, игру сложно назвать зрелищной: даже не пытайтесь приблизить камеру во время боя: внешний вид ваших подразделений восхитит разве что человека, который видит компьютерные игры впервые в жизни. Эпический сюжет? Извольте – пяток кампаний с набором исторических сценариев, не связанных между собой хоть какой-то фабулой. Имеют место быть только брифинги. Однако не будем забывать, что единого сюжета никто и не обещал – здесь все честно.
Как, и это не смущает? Тогда вы сможете понять, что «XIII Век» – самая интересная, самая неоднозначная, и при том одна из сложнейших в семействе тактик нашего времени. Последнее особенно важно: «Слава или смерть» очень недружелюбна к начинающему стратегу, что редкость, если не исключение. Да, здесь есть доступный режим обучения, который заставляет уверовать в собственные силы, но в нем преподана лишь самая малость, азы, благодаря которым вы вряд ли добьетесь победы даже в первой битве. А впереди еще три десятка жарких сражений, ни одно из которых нельзя назвать проходным.
Да что там говорить, ведь каждое, ни много ни мало, повлияло на ход истории. Названия-то какие: Ледовое побоище, битва при Тайлебурге, Калка, оборона Сальватьерры и многие другие. Да неужто кому-то незнакомы перечисленные баталии? Ну тогда он плохо учил историю в школе. Возможно, вы заинтересовались прошлым сейчас,

4


Одно из бесспорных достоинств творения Unicorn Games Studio – дополнительный редактор, позволяющий создать собственное сражение или попробовать что-то изменить в любом из существующих. Все бы ничего, да вот только разработчики не захотели или попросту не успели подготовить к достаточно сложному в освоении инструменту хотя бы какую-то документацию: пункт меню «Editor Help» в самом редакторе не реагирует на нажатия, а в информативном и симпатичном руководстве пользователя о нем не сказано ни слова. В коробке найти какие-то дополнительные буклеты тоже не удалось. Будем надеяться, что в скором времени Unicorn Games Studio подготовят хоть кратенькое описание редактора, а то сейчас разобраться во всех тонкостях смогут разве что самые дотошные игроки – определять методом тыка предназначение каждой опции слишком сложно и утомительно. Но это не единственное, что позабыли по пути к релизу – обещанной энциклопедии мы почему-то тоже недосчитались. Конечно, характеристики подразделений можно просмотреть, просто наводя на них мышь, но все-таки упорядоченных сведений здорово недостает.

5


6


7


и вот «XIII Век» очень пригодится – но не для изучения, а чтобы увидеть все собственными глазами. Однако, как и при штудировании истории, главные требования к заинтересованному лицу: усидчивость и умение думать. Стремительные битвы могут занять всего несколько минут, но размышлять и прикидывать перед сражениями придется намного дольше. И, кстати, еще не известно, кому достанется победа. Поковырявшись в настройках, можно здорово упростить будущее действо, но тогда игра потеряет свое обаяние. А вот если все оставить как есть, то каждая битва превратится в замысловатую головоломку, решить которую впору лишь самым вдумчивым геймерам. Ведь на поведение любого отряда влияет более восьми десятков характеристик. Назовем лишь некоторые: это и уже привычные особенности каждого отряда, и своеобразие рельефа, и усталость, и боевой дух воинов. Все перечисленное не ново, но нечасто подобные вещи выходят на первый план. Скажем, в некоторых сценариях, при большом желании, можно обратить в бегство все отряды противника и вообще обойтись без боя. Как именно это сделать? Вот тут-то собака и зарыта. Задача осложняется тем, что AI прекрасно знает свое дело, и это несомненное достоинство игры. Пусть, находясь на большом расстоянии, противник ведет себя не совсем естественно, патчи наверняка все исправят. Зато вблизи враг мигом умнеет, а его перестроения и реакция на любые ваши действия заставляют нервничать, будь вы само воплощение спокойствия и выдержки. Причем вам не дадут предварительно выбрать войска, да что там, даже не позволят расставить по своему усмотрению мечников, копейщиков, лучников и кавалерию – все отряды уже отобраны и стоят на позициях. Мало того, хотя у каждого подразделения есть некий боевой опыт, он не накапливается. И это верно, потому что одни и те же соединения частенько не могут участвовать в разных битвах, ведь перерыв между сражениями одной кампании затягивается на десятки лет. А единого сюжета и общих героев, как вы помните, нет! Возможно, кого-то подобный подход к игре, изданной в 2007 году, возмутит, но привыкайте – таковы нынче суровые будни полководца. Единственное, что не вызывает вопросов, – это озвучание. Здесь «XIII Век» на высоте: удачно подобранный голос вашего наставника, хорошая и вовремя меняющаяся музыка, отлично записанные звуковые спецэффекты. Даже самому ретивому критику придраться не к чему.

И напоследок еще тема для размышления: чем в дальнейшем займется Unicorn Games Studio и кого она порадует плодами своих трудов. Можно все же потягаться с Total War, вот только нужно ли? Благодаря нынешней игре, компания наверняка получит небольшую, но все-таки преданную и благодарную армию поклонников, которые с нетерпением будут ждать новых релизов. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ

Выверенный баланс, продуманный AI, множество известных исторических сражений, большая часть которых еще не появлялась в компьютерных играх.

МИНУСЫ

Посредственная анимация, графику сложно назвать современной, а к управлению камерой и ее фокусам приходится долго привыкать.

РЕЗЮМЕ

Для настоящих фанатов жанра большая часть недостатков не сыграет никакой роли, а вот остальных вряд ли привлекла бы даже потрясающая картинка – это игра не для всех.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

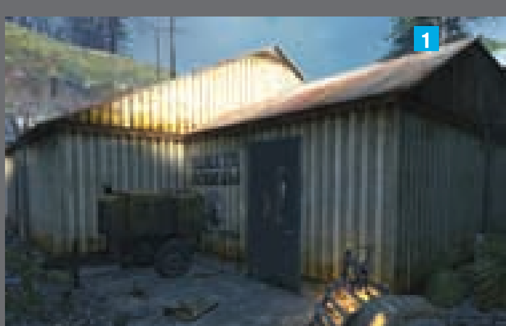


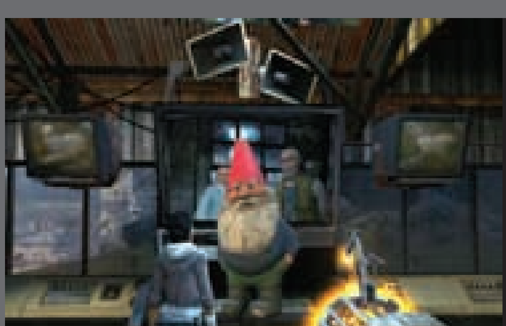
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Half-Life 2: Episode 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=377

Half-Life на протяжении уже почти десятка лет остаётся лучшим сериалом однопользовательских шутеров. Сборник The Orange Box позволяет проследить, как развивалось технологическое, дизайнерское и повествовательное мастерство кудесников из Valve от Half-Life 2 до второго эпизода. В комплект входит 5 игр, и к четырём из них прилагаются комментарии разработчиков. Три новых игры, Half-Life 2: Episode 2, Team Fortress 2 и Portal, выпущены «Букой» не только в комплекте, но и по отдельности. «Эпизод 2» ещё сильнее сдвигает фокус повествования в сторону Аликс Вэнс, делая Гордона Фримена кем-то вроде персонального оператора при ней. Локализация «Эпизодов» оставляет самое приятное впечатление, хотя голоса некоторых персонажей, пожалуй, чуточку «мультяшны». Но всё равно, в сравнении с переводом оригинальной Half-Life 2, который Valve готовила своими силами, результат получился предсказуемо более качественный. Для активации всех игр требуется завести учётную запись Steam.

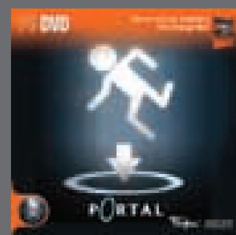
РЕЗЮМЕ

Продолжение любимого сериала. Новые ответы, новые вопросы, спасение прекрасных дам и битвы гигантских роботов.


1



PORTAL

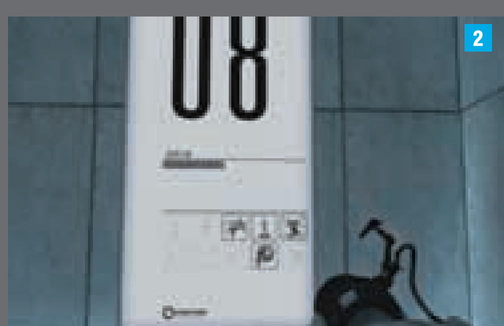


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Portal
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=378

По сути Portal – набор головоломок, основанных на использовании «портальной пушки», способной создавать на определённых поверхностях «дыры», которые затем оказываются соединёнными между собой. Войдя в оранжевую дыру, вы выходите из синей, и наоборот. То же самое происходит и с другими материальными и нематериальными объектами, при этом сохраняется их кинетическая энергия. Звучит скучновато, но в игре эти простые принципы используются в бесчисленном множестве нетривиальных ситуаций. Настоящим же шедевром игра становится благодаря простому, но не избитому сюжету и присутствию (большей частью за кадром) очень интересного персонажа, искусственного интеллекта (точнее «интеллектики»), – GlaDOS. Русская версия отлично передаёт характер этой героини. Жаль только, что немного сокращён словарь её прислужниц – охранных пулемётных турелей. Впрочем, во всех играх из Orange Box можно включить английскую озвучку, но необходимости в этом нет – разве что ради интереса.

РЕЗЮМЕ

Футуристическая сказка про отважную узницу, злую колдунью, волшебную дверь, добрый кубик и вкусный тортик.



2



TEAM FORTRESS 2



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Team Fortress 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 24
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=379

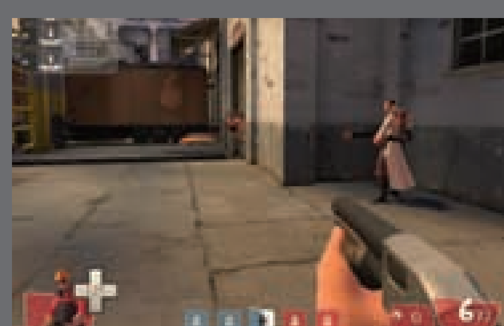
Team Fortress 2 – единственная чисто многопользовательская игра в коллекции Orange Box. В отличие от Portal, с Half-Life она сюжетно не связана, да и вообще – какой в мультиплеере сюжет? Просто собрались две команды героев – красных и синих, чтобы показать друг другу, чей цвет лучше. Обыгрывая условности жанра, дизайнеры оформили игру в мультяшном стиле (если кому-то интересно, вдохновлялись они творчеством художника Джозефа Лейдендекера). Из девяти классов каждый сможет выбрать себе что-то по душе, ведь в списке не только «наступательные» специализации, вроде пулемётчика и подрывника, но и такие мирные (но совершенно не лишние на поле боя!) профессии, как медик и инженер. Жалко только, что карт в комплекте маловато, но их количество неминуемо будет расти. В Team Fortress 2 «Бука» оставила оригинальную озвучку, переведены были лишь тексты. Сразу бросается в глаза странно искаженный шрифт в главном меню. К счастью, это единственная проблема перевода.

РЕЗЮМЕ

Отдыхаем от сурового гиперреализма всех прочих шутеров, разбившись на две команды. На войне никто у нас не лишний!



3



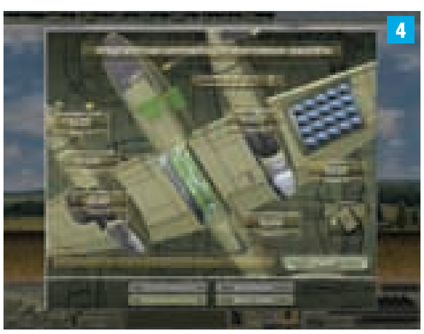
ПЕ2: ПИКИРУЮЩИЙ БОМБАРДИРОВЩИК

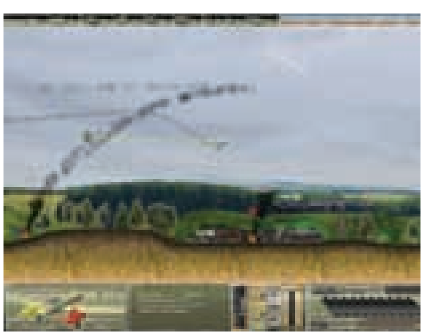
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Пе2: Пикирующий бомбардировщик
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.scrolling
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Polynetix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=pe2divebomber



Обложка «Пе2» украсила бы любой авиасимулятор. Однако перед нами игра совсем другого жанра. К футуристическим и юмористическим скролл-шутерам все уже привыкли, а вот серьезные – в диковинку. Тем большее удивление испытает игрок, обнаруживший, что модернизация самолета, симуляция различных видов вооружения, многоступенчатая схема взлета, тангаж и прочие прелести прикручены к двумерному мирку со спрайтовым самолетиком, летящим за указателем мыши. Более того, можно отключить все перечисленное и играть в «аркадном» режиме. Между тем даже в таком виде задачу истребления противника легкой не назовешь. Кроме необычного подхода к изложению истории легендарного бомбардировщика, игра удивляет многословием. Вводная перед каждым уровнем больше похожа на главу из учебника. Если создатели хотели повысить историческую грамотность игроков, то удалось им, скорее, обратное. Довольно тяжело уследить за многостраничным повествованием, умещающимся в маленьком окошке на четверть экрана.

РЕЗЮМЕ
Взгляд на историю Второй мировой под необычным углом. Военно-исторический скролл-шутер.





ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ВЬЕТНАМСКИЙ АД

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Hell in Vietnam
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CITY Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: CITY Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1830



Как известно, хороший шутер можно сделать в каком угодно антураже. Зомби как противник ничем не хуже ящера, пришельца или фашиста. Интересно, что подтолкнуло создателей к использованию тематики Вьетнамской войны? Слышали ли они слово «политкорректность», или «узкоглазыми» нельзя обзывать только жителей демократического Вьетнама? Может быть, они надеялись моральными терзаниями игрока разнообразить довольно средний игровой процесс? Что ж, это действительно получилось, и контраст между обстановкой зеленого Эдемского сада вокруг и необходимостью уничтожать все живое на пути работает на атмосферу. А еще здешние райские кущи скрывают непроходимые стены. Локализаторы оставили без изменений озвучку, и это, возможно, правильно. Все равно компьютерные напарники героя в основном только и делают, что поливают вьетконговцев грязью. Исторически более достоверно слушать их ругань на языке оригинала. Тем более что русскоязычные субтитры адекватно передают ее смысл.

РЕЗЮМЕ
Вьетнамцы в роли мегазлодеев, подлежащих обязательному уничтожению, выглядят неубедительно.





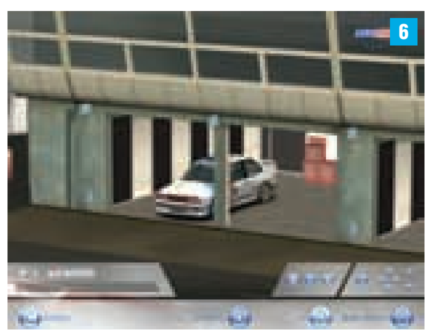
RACE 07: ЧЕМПИОНАТ WTCC

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: RACE 07: Official WTCC Game
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: SimBin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1848



Эта игра, подробный разбор которой вы могли прочесть в №22 (247), еще до установки предлагает нелегкий выбор. Можно выбрать офлайновую версию и сражаться с компьютерными противниками, можно попытать счастья в борьбе с живыми людьми, которые, разумеется, ведут себя куда интересней. Для этого, правда, нужен аккаунт Steam. Еще неплохо бы обзавестись рулем, если у вас его почему-то нет. Как-то даже обидно портить довольно верно переданную атмосферу молотьбой по неотзывчивым стрелкам. Но и без дополнительных устройств даже самые неопытные гонщики найдут для себя трассу и режим по силам. Хардкорные поклонники тюнинга, возможно, разочаруются тем, что в машинах, по сути, покопаться не дают. Развлечение для тех, кто просто хочет ехать. Что касается русского языка – его в игре мало ровно настолько, чтобы было очень сложно сделать ошибку. Впрочем, назвать переход на следующую страничку списка «след. камера» переводчики все же умудрились.

РЕЗЮМЕ
Технически не самые навороченные, но достаточно красивые трековые гонки. Без руля играть не слишком удобно.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Как называлась игра-прототип Portal?
1. Narbacular Drop
2. Singular Crop
3. Ocular Ink

2. Административное деление Турции:
1. 63 яка
2. 90 анов
3. 81 ил

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 31 января. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 24/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 20(245)

Зобин Александр
(Тамбов)

Правильные ответы
– (B) Йцукен
– (A) Чех

1 К сожалению, вступительный ролик Episode 2, повествующий о событиях Episode 1, остался без перевода. Впрочем, он и так мало что прояснял.

2 Знаки на стенах лаборатории Aperture Science призывают опасаться энергетических шаров, не нырять в ядовитую жидкость и... не мыть руки?

3 В комментариях авторы Team Fortress 2 объясняют, почему выбрали для игры именно такой визуальный стиль.

4 Предполетная подготовка в «хардкорном режиме». Поначалу возможности самолета довольно ограничены, арсенал расширяется со временем.

5 По членам своего отряда огонь невозможно вести в принципе. Как только в прицел попадает союзник, оружие в руках героя временно заклинивает.

ПЕЧЕНЮШКА-НИНДЗЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ninjabread Man
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Metro3D Europe
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Data Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=cookieninja



На первый взгляд, здесь есть все. Яркий, забавный мир, смешные монстры, удачно стилизованный герой. Нет только одного – игрового процесса. Игры как таковой. Формально Печенюшка может бегать и даже прыгать, метать во врагов карамельные сюрикены. У него есть полоска здоровья и несколько жизней. Вот только точность и управляемость остались где-то за бортом внимания создателей. Совсем. Зато им удалось создать поразительно проворных и живучих монстров и непреодолимые прыжковые головоломки. Вообще-то наш журнал пишет только о хороших играх, но обойти вниманием этот продукт нельзя, ради вашего же спокойствия, дорогие читатели. И – во имя Локо Роко – не дарите это чудо детям. Вы же хотите, чтобы из них когда-нибудь выросли геймеры? Что касается русского языка, он здесь есть. Боюсь, раздражение, вызванное поведением героя на уровне, заставит вас покинуть карамельную страну раньше, чем вы увидите все те десять надписей, которые заготовили для вас локализаторы.

РЕЗЮМЕ
Забава для поклонников проходить все, что движется. Баланс отсутствует в принципе. Беречь от детей!

ЗОНА 22: ТЕРРИТОРИЯ СТРАХА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Kabus 22
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Merscom
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Son Isik
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/zone_22/



Пара десятков страниц отделяет «Дайджест» от «Артефакта номера». Рассказ о «Зоне 22» по-хорошему нужно вести именно там. Только представьте себе! Настоящий, стопроцентно турецкий клон... Resident Evil 3! Плюс несколько идей, утащенных из Silent Hill, например белый шум, сопровождающий появление монстров. Итак, Турция, наше время. Власть по всему миру постепенно захватывает таинственная «Новая вера», руководимая неким Мессией. Жалкие кучки несогласных этому сопротивляются. И тут, в лучших традициях, как полезут невесть откуда полуобглоданные мутанты! Признайтесь, вам ведь тоже жутко интересно посмотреть, как турки представляют себе survival horror? Все дело портит ужасное управление. Увы, но герой даже не умеет поднимать пистолет, чтобы сразить летающего врага. А в трудных случаях монстры просто телепортируются куда им надо. Насладиться сюжетными коллизиями мешает низкое качество текстов. То ли турки плохо владеют международным языком локализации, то ли наши переводчики – турецким.

РЕЗЮМЕ
Самый настоящий «артефакт номера». Удовольствия от игры обещать не можем, а вот море удивления – пожалуйста!

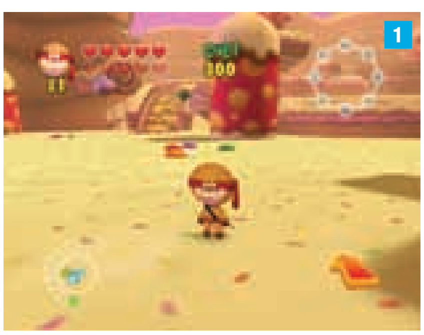
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

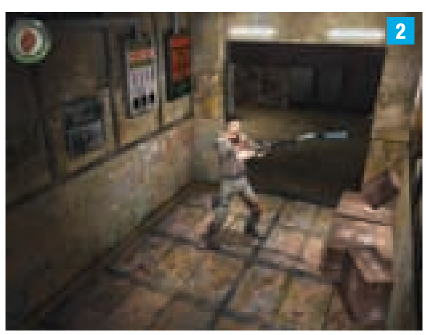
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI
РАЗРАБОТЧИК: Grin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=682&categ_id=20&men_id=6



Если видишь на обложке имя Тома Клэнси – значит, опять речь пойдёт о борьбе доблестных американских спецназовцев с «освободительной армией», которая на поверку окажется прикрытием для организации глобальных террористов. В Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (GRAW 2), как и в прошлой GRAW, мы управляем Скоттом Митчеллом, командиром отряда снаряжённых по последнему слову техники бойцов-«призраков». Тактический элемент весьма глубок для шутера: перед миссией можно выбрать подчинённых и их снаряжение, а на поле боя – задавать солдатам сложные планы действий, которые они образцово выполняют. Жалко, что в коллективной игре нельзя так же командовать живыми товарищами через тактическую карту (хотя сетевых режимов в GRAW 2 немало). Русская версия повторяет не слишком удачный дизайн шрифтов оригинала – соседние буквы то и дело слипаются друг с другом. Впрочем, все тексты читаемы. Озвучена игра в целом неплохо, вот только фразы, обозначающие переход бойцов в скрытный и агрессивный режим, перепутаны между собой.

РЕЗЮМЕ
Если отвлечься от надоевшей параноидально-патриотической тематики – очень даже неплохой тактический шутер.



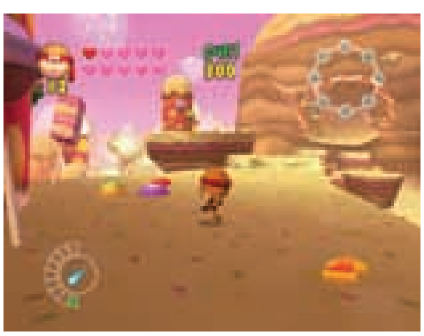




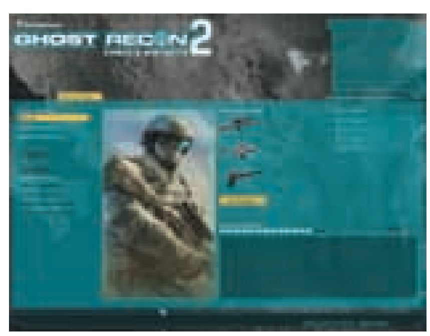
1 Карамельная страна хоть и радует яркими красками, счастливо поиграть вам в ней вряд ли удастся.

2 Управление здесь гораздо более неудобное, чем в старых Resident Evil.

3 Указывать солдатам цель можно как на карте, так и на местности.








ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Игру доставят в день заказа
Heavenly Sword (PAL)
Halo 3
Legend of Zelda: Phantom Hourglass
1950 р.
2210 р.
1352 р.
PlayStation 2 Slim
4680 р.
PlayStation 3 (60 GB) Japan
16900 р.
Xbox 360 Premium
12740 р.
Nintendo DS Lite
5070 р.
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы



UNREAL TOURNAMENT III

Автор:
Виктор Бардовский
prozed@gameland.ru

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:
1 место – Veles – $3500
2 место – Scrag – $2500
3 место – Invis – $1500
4 место – Cart – $1000



В рамках крупнейшей отечественной игровой выставки «ИгроМир», которая прошла с 2 по 4 ноября в 57-м павильоне ВВЦ, состоялся первый в мире турнир по Unreal Tournament III. Еще до официального выхода новой части UT, компания-издатель в России «Новый Диск» решила, что новинка будет впервые представлена именно на «ИгроМире». А для игр сериала UT нет лучшей презентации, чем турнир с участием самых маститых киберспортсменов.

Принцип проведения турнира прост: первые два дня между собой сражались любители, которые завоевывали призы, играя как дуэльные матчи, так и простое «мясо». В последний же день выставки за дело принялись профессиональные киберспортсмены, которые разыграли между собой призовой фонд в $10.000 (еще $10.000 были разыграны среди любителей). Попасть на турнир профессионалов было непросто – организаторы самостоятельно выбрали самых достойных кандидатов, которыми стали четверо любителей игр серии Quake – Polosatiy, noBap, Cooller и Jibo, а также четверо исконных «анрилера» – Veles, Scrag, Cart и Inviz.

Главной интригой турнира профессионалов стал вопрос – смогут ли «квакеры», ранее в глаза не видевшие UT III, оказать достойное сопротивление любителям Unreal Tournament, которые уже пару недель усердно тренировались в демоверсию UT III. Оказалось, что для освоения новой версии Unreal пары часов маловато: и Cooller, и Jibo откровенно провалили выступления против «анрилеров», не говоря уже про noBap'а и Polosat'ого. Опыт опытом, а UT III – это отнюдь не Quake!

В итоге первый групповой этап прошла вся четверка любителей UT, а ветераны Quake отправились домой не солоно хлебавши, довольствуясь утешительными призами в $250 каждому. Основные же баталии были еще впереди: Scrag в дополнительное время уступил Veles'у, а Invis довольно легко расправился с Cart'ом. Вообще, Scrag и Veles оказались намного лучше подготовлены к состязаниям, поэтому в дальнейшем они легко обставили всех оппонентов и вновь встретились в гранд-финале. Scrag'у для победы необходимо было «взять» у Veles'а две карты подряд (ведь он уже уступил Veles'у в самом начале турнира), и ему это почти удалось – первую схватку на dm_Shangrila Scrag выиграл со счетом 15:4, но во время второго матча Veles собрался с силами и переломил исход матча в свою пользу – 17:11 на карте dm_deck. В итоге Veles стал обладателем чека на кругленькую сумму в $3500, а Scrag довольствовался «малым» – $2500.

Первый в мире официальный турнир по Unreal Tournament III удался! Праздник компьютерного спорта, организованный «Новым Диском», понравился всем – не зря все три дня у стенда, где проходил турнир, яблоку некуда было упасть, ведь новый король сетевых шутеров заслуживает титула на все сто! СИ


Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo DS Lite
5070 р.
PlayStation 2 Slim
4680 р.
Xbox 360 Premium
12740 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (60 GB) Japan
16900 р.
PSP Slim & Lite
Уточните цену по телефону
Покупку можно оплатить электронными деньгами
Возможность доставки в день заказа
Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр
New Super Mario Bros. 1300 р.
Legend of Zelda: Phantom Hourglass 1352 р.
Call of Duty 4: Modern Warfare 1560 р.
Halo 3 2210 р.
Stranglehold 2210 р.
Virtua Fighter 5 2080 р.
Pro Evolution Soccer 2008 2210 р.
Silent Hill Origins 1430 р.
Jeanne D'arc 1300 р.
Call of Duty 4: Modern Warfare 1560 р.
Warhawk (PAL, русская версия) 1170 р.
FIFA 08 (RUS) 1508 р.
Final Fantasy XII 1612 р.
Growlanser: Heritage of War Limited Edition 2340 р.
The Legend of Zelda: Twilight Princess 1950 р.
Super Paper Mario 1950 р.
Heavenly Sword (PAL) 1950 р.
Ratchet & Clank: Tools of Destruction (PAL) 1950 р.


Мозговой штурм.


Арт-директор против ведущего дизайнера уровней – кто кого! Вот так вот и происходит бета-тест у разработчиков.

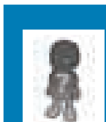

Андрей Ионес – руководитель проекта TimeShift. Один из основателей студии Saber Interactive, ведущий продюсер, отвечает за координацию работы студии и взаимодействие с издателями.




Ведущий дизайнер уровней TimeShift Сергей Ларионов

Saber Interactive (TimeShift)

Признаться, мы не ожидали от наших разработчиков столь качественного проекта. TimeShift удивила очень многих, в том числе и на Западе (где мало кто вообще знает, что игру делали россияне). Между тем, согласно чартам за первую неделю ноября в США, TimeShift заняла третье место по продажам для Xbox 360, уступив лишь таким монстрам, как Guitar Hero III: Legends of и Halo 3. Таким образом, питерским разработчикам удалось расположить к себе крайне привередливую к иностранным проектам американскую аудиторию. Ждем с нетерпением сводок продаж игры из Европы и России, а пока предлагаем вашему вниманию интервью со студией Saber Interactive.



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru



? Приветствуем! Чем занимается команда сейчас?

Мы только что закончили версии TimeShift для всех трех платформ и сейчас можем позволить себе немного расслабиться. Отдыхая от напряженной работы, играем в чужие творения (надо иметь представление о том, что происходит в игровой индустрии). Параллельно анализируем проделанную работу, собираем пожелания по улучшению производственного процесса, работаем над реорганизацией студии для обеспечения ее роста, собираем материалы для следующего проекта.

? Расскажите о ваших впечатлениях и ощущениях, когда игра уже отправлена в печать.

Есть чувство удовлетворения от того, что мы справились, радость от того, что проект, в который было вложено столько сил, обрел завершенную форму, пройдя путь от идеи до воплощения. Есть и облегчение, поскольку работа была очень нелегкой. Были и авралы, когда вся студия напряженно трудилась. Обычно они приходились на лето, что было особенно тяжело.

? Как и когда решили отложить релиз? Ведь первоначально игра должна была выйти в октябре 2005 года.

Мы были в семи шагах от финальной версии, когда наш издатель, Vivendi Games, сообщил о принятии решения продлить разработку проекта. Это было потрясением для всей команды. Все-таки проект был практически закончен, да и его качество для того времени, первого года nextgen, оказалось вполне приемлемым – многие журналисты называли нашу «картинку» одной из самых красивых на Xbox 360. Но сейчас, глядя на получившийся результат, мы считаем, что решение было правильным.

Изменения в проекте были огромными. Стилистика игры ушла от стимпанка к реализму. Главный герой стал таким, чтобы игроку было проще отождествлять себя с ним. Все персонажи, оружие, техника были полностью передизайнены и перемоделированы, все текстуры пришлось перерисовать в более высоком разрешении. Поменялась история, которая раскрывается перед игроком постепенно, по мере прохождения. Все видеоролики и озвучка были переделаны с нуля (а ведь в первоначальной версии задействованы актеры с мировым именем, например, Майкл Айронсайд).

Помимо полной стилистической переработки, мы должны были не отстать по уровню и качеству графики и технологии в целом, что и было успешно осуществлено. Ну и, наконец, за прошедший год мы «подняли» еще одну платформу, PlayStation 3, на которой TimeShift также выходит. По сути, мы за год сделали еще одну игру.

? Идея с 4D – четвертым измерением в виде времени очень интересна сама по себе. Еще сложнее ее успешно воплотить. Расскажите об этом подробнее.

Нам всегда хотелось сделать что-то оригинальное. Проект вырос из идеи управления временем, но сначала мы сомневались в возможности реализовать обратную перемотку. Но в итоге решение было найдено. Благодаря тому, что игра написана на собственном движке, который мы можем полностью контролировать, нам удалось создать полноценную перемотку, когда все физические объекты, спецэффекты и частицы, а также враги, у игрока на глазах возвращаются в прежнее положение. Эта задача сложна для реализации не только технически, нам также приходилось решать множество логических задач. Управление временем может вызвать разнообразные коллизии. Что будет если, пока время идет вспять, игрок переместится в точку, где раньше находился противник или физический объект? Мы знакомились с разными теориями путешествия во времени, каждую ситуацию приходилось рассматривать с позиции состояния пространственно-временного континуума.

Также непросто было переносить идею контроля над временем в мультиплеер, сохранив при этом сбалансированный, интересный для всех участников геймплей. Если все специальные способности оставить в муль-

Редизайн оружия и персонажей (до и после кардинальных изменений в проекте):



типлеере, один из игроков, к примеру, остановит время для остальных, что, очевидно, не очень их обрадует. В итоге в сетевой игре есть хроногранаты, позволяющие управлять временем в определенном радиусе.

? Чем вы больше всего гордитесь?
Да всем гордимся. Больше всего тем, какая в результате сформировалась команда, и тем опытом, который приобрели. Мы очень довольны, что нам удалось сделать AAA-проект очень высокого качества, на трех платформах, и сделать это в срок. Мы, конечно, помним, сколько раз выход откладывался, но вместе с каждым переносом приходило повышение планки качества, росли ожидания издателя, добавлялись новые платформы. Иначе говоря, все эти продления были не топтанием на месте, а ростом проекта. Когда год назад было принято последнее решение о переносе и определены сроки, то они были четко выполнены, а пожелания заказчика по качеству – достигнуты и даже перевыполнены.

? TimeShift вышла не только на PC, но и на PlayStation 3, и Xbox 360. Расскажите об этих версиях.
Работа с консолями последнего поколения – это всегда вызов. Новая территория, которую надо изучить и освоить. Специфика платформы, новые требования к технологиям, производительности, занимаемой памяти, архитектуре движка, размерам текстур, моделей. Есть жесткие требования производителей консолей и процедуры сертификации, которые надо осознать и пройти. Посоветовать, какой из версий отдать предпочтение, сложно, все зависит от привычек игрока. Можно только сказать, что с самого начала мы поставили себе задачу «вписаться» в консольные ограничения без снижения планки качества и выкидывания «фишек» – и нам это вполне удалось, как на Xbox 360, так и на PlayStation 3.

? Какие планы у студии на ближайшие несколько лет?
Следующий проект мы рассчитываем сделать все-таки быстрее, чем TimeShift, не за пять лет. Планируем совершенствоваться и расширяться для ведения двух проектов сразу.

Ведущий программист проекта Андрей Григорьев

? Здравствуйте! Расскажите, пожалуйста, о вашем движке.
Он у нас собственный, корни его уходят еще в движок, сделанный во времена разработки Will Rock. С того времени многое изменилось, но многие идеи используются до сих пор. Движок кроссплатформенный, поддерживает PC, Xbox 360 и PS3. Мы используем промежуточное ПО (middleware) – для физики Havok, для звука FMOD, для сети GameSpy. Все остальное написано нами за время существования студии, а это уже почти шесть лет.

? Что было самым сложным при разработке? Трудно ли далась реализация четвертого измерения?
Тут можно выделить несколько моментов. Во-первых, это, конечно же, Time Reversal – причем основная трудность состоит не в написании технологии, хотя это само по себе уже достаточно сложная задача. Проблема в том, что вы практически в любой момент можете отмотать время назад, соответственно, это надо учитывать при разработке, причем учитывать постоянно. Любой игровой объект, будь это враг или просто ящик, создается с учетом того, что его можно «отмотать». А еще всякого рода трюки, обычные для шутеров, типа «рождения» противников за дверью, пока никто не видит, здесь не работают, потому что вы можете нажать Reverse и открыть дверь, увидев это появление. Еще пример: вы взрываете бочку и становитесь на ее место – потом нажимаете Reverse, что в этом случае должно произойти? И таких проблем были сотни. По сути, разрабатывать игру с отмоткой времени – это как делать две игры сразу, нагрузка на программистов вдвое больше.
Второй момент – это размер проекта. Он очень велик, в какой-то момент нам пришлось поставить несколько выделенных серверов для просчета сцен в ночное время, иначе они просто не успевали все просчитаться. Если добавить сюда три платформы, разделение по языкам, а также необходимость делать специальную версию с пониженным уровнем… Не следует забывать и демоверсии для каждой из платформ, которые тоже локализуются. В самые «ударные дни» мы отсылали до 25 разных версий игры в день. Ну и нельзя недооценивать сложность разработки мультиплеера, особенно когда в него добавлены трюки со временем, и делать его надо на трех платформах.

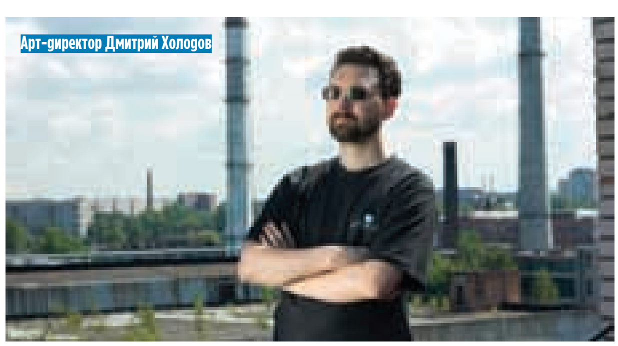
? Что вообще значит самостоятельно написать движок для игры?
Написать движок – это значит все сделать самому. Соответственно, здесь есть плюсы в том, что вы имеете полный контроль над процессом разработки и ни от кого не зависите. Но есть и минусы – вам надо больше талантливых людей для написания движка и опять же есть риски не успеть вовремя или не найти достаточно квалифицированных профессионалов для выполнения тех или иных задач. Кроме того, эти самые талантливые люди вместо написания движка могли бы заняться какими-то игровыми технологиями. Вот почему многие выбирают путь middleware. Однако я считаю, если вы хотите быть лучшими в своей области, это достаточно сложно сделать, используя чужой движок.

? Расскажите, чем отличается разработка движка чисто для PC и для всех трех ведущих игровых платформ?
Разработка под консоли имеет свою специфику. Каждая консоль имеет особенности по сравнению с PC, и это все надо учитывать при написании кода, где-то важна память, где-то частота кадров и т.п. На самом деле, писать под консоли несколько сложнее, чем под PC. Недаром консольные разработчики называют PC-шных ленивыми. Каждая приставка – это достаточно большой список требований, которым необходимо соответствовать. В качестве примера можно привести выдергивание контроллера или сетевого кабеля во время игры – вы должны корректно обработать эту ситуацию. Есть ограничения

Основные вехи разработки TimeShift

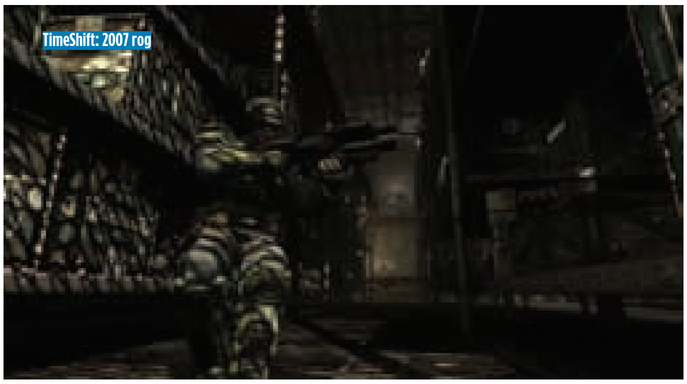
- **Май 2003 – возникла идея основной игровой механики управления временем.**
- **Декабрь 2003 – сделан первый прототип, реализована базовая технология «перемотки времени».**
- **Февраль 2004 – Saber Interactive официально объявляет о проекте Chronos, шутере с возможностью управлять временем.**
- **Май 2004 – подписан контракт с Atari, игра заявлена для PC и Xbox.**
- **Январь 2005 – Chronos становится TimeShift. Релиз запланирован на осень 2005 на PC и Xbox.**
- **Август 2005 – Xbox заменен на Xbox 360, в связи с этим выпуск проекта отложен до 2006 года.**
- **Апрель 2006 – проект переходит из рук издательства Atari к Vivendi.**
- **2 сентября 2006 – остается 7 багов на Xbox 360 до выпуска мастер-кандидата.**
- **3 сентября 2006 – Vivendi решает продлить разработку на год; полностью изменяется графическая стилистика игры. Добавляется третья платформа разработки (PlayStation 3).**
- **Февраль 2007 – полностью сделан один уровень в новой стилистике, сделаны первые новые персонажи и оружие, сделана новая система рендеринга.**
- **Сентябрь 2007 – закончены демоверсии игры на всех платформах; в Сети выложена демка для PC, на Xbox Live! – демка для Xbox 360.**
- **30 октября 2007 – Официальный релиз TimeShift на PC и Xbox 360**
- **Ноябрь 2007 – релиз на PlayStation 3**


Судя по обилию эскизов на стенах и планшетам на столах, перед нами арт-отдел Saber.

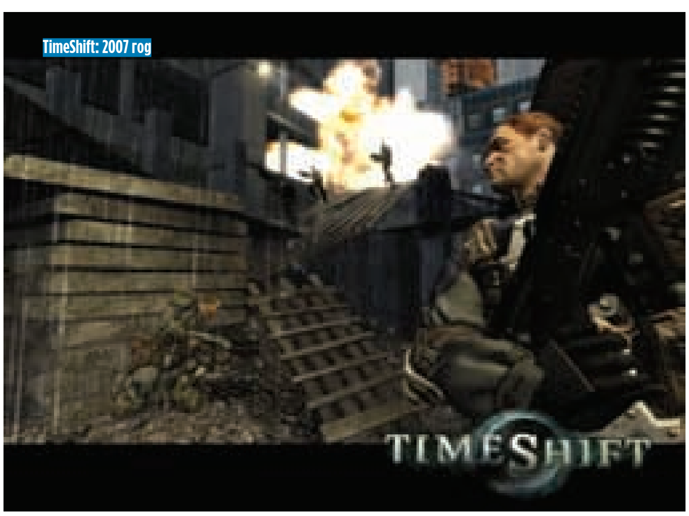

Арт-директор Дмитрий Холодов


Ведущий программист Андрей Григорьев


TimeShift: 2005 год


TimeShift: 2007 год


TimeShift: 2005 год



TimeShift: 2007 год

на скорость загрузки, как начальную во время запуска игры, так и на время загрузки новых уровней. Есть ограничения по частоте кадров. Причем если вы не удовлетворяете каким-то из этих условий, то вы не пройдете сертификацию в Microsoft или Sony, и игра не будет выпущена. На PC этого просто нет. Зато на PC есть видеокарты разных моделей, есть разные звуковые карты, есть Windows Vista и XP, так что проблем хватает тоже. В этом плане на консолях работать проще, там у вас, по сути, одна конфигурация.

Арт-директор студии Дмитрий Холодов

? Если сравнить картинку релизной версии со скриншотами двухлетней давности, можно увидеть, что игра очень сильно изменилась внешне. Расскажите немного о том, как создавалась графика для TimeShift?

Ни для кого не секрет, что в судьбе проекта было несколько крупных вех. Первая – это смена издателя, вторая – продление разработки еще на один год. И каждый раз игру можно было считать почти законченной! Так что нынешний релиз уже третий по счету. И если до лета прошлого года проект развивался почти линейно (технологии, наполнение и сюжет только наращивались и полировались), то за прошедший неполный год нам пришлось переделать заново почти все наполнение и сюжет! Когда мы только-только начинали, в качестве основной художественной стилистики планировали арт-деко с легкой примесью стимпанка. Однако из-за банальной нехватки специалистов нам не удалось вытянуть это направление настолько хорошо, насколько хотелось.

А ведь параллельно с производством приходилось заниматься постановкой почти полностью отсутствовавших технических процессов и технологий. Тем не менее, на то время полученный результат устраивал всех. Но летом прошлого года мы поняли, что при очень неплохой игровой механике существенно отстаем от ведущих игр жанра и визуально, и технологически. Зарубежный издатель принял решение отложить релиз, чтобы ликвидировать это отставание, а заодно – существенно поправить стилистику. Поставленные задачи выглядели невыполнимыми, но и мы изменились. Вы только представьте себе – коллектив студии со времени начала проекта вырос больше чем в восемь раз! Сформировавшаяся команда и накопленный опыт дали возможность за неполный год почти полностью переделать наполнение игры и существенно развить технологии.

? Насколько тяжело было разрабатывать nextgen арт? Многому новому пришлось научиться?

Разработка nextgen арта, несомненно, задача не из легких. Она требует от всех участников процесса очень высокого уровня профессионализма и крайне тесного взаимодействия. Ошибка на любом из этапов сводит на нет старания остальных. Первым делом мы очень детально изучили последние продукты лидеров индустрии. Это позволило понять наши ошибки, наметить векторы развития. Подтянули инструментарий и технологии, изменили производственные цепочки. Если раньше процесс создания персонажа упирался в красиво нарисованный эскиз и высокополигональные и низкополигональные модели (что весьма успешно решалось через аутсорс-компании), то теперь это очень напоминает создание реального оборудования с чертежами, детальной проработкой функциональности и тщательной подгонкой под технологии. Самое трудное во всем этом – соответствовать последним требованиям нашей стремительно развивающейся индустрии, постоянно приходится думать о будущем – то, что хорошо сегодня, будет выглядеть устаревшим уже завтра. Ведь сложность и объемы увеличиваются просто в геометрической прогрессии.

? Как сами можете охарактеризовать художественный стиль TimeShift?

На этот вопрос сложно ответить. Как я уже упоминал, изначальная стилистика была – арт-деко с элементами стимпанка. Теперь же это, наверное, утопический реализм с элементами научной фантастики.

Ведущий дизайнер уровней Сергей Ларионов

? Здравствуйте! Чем вы занимаетесь на проекте?

Я ведущий скриптер в Saber Interactive. Команда скриптеров занимается разработкой и настройкой геймплея, скриптовкой игровых объектов, персонажей, сцен и роликов на движке. Также за мной «числится» игровой баланс и дополнительный геймдизайн. Приходится иметь дело с множеством разносторонних задач от дизайна TC-системы (time control, система управления временем в TimeShift) до настройки параметров диалоговых файлов сто двадцать восьмого персонажа на двенадцатом уровне игры.

? Что вы стремились в первую очередь донести до игрока при разработке уровней и карт?

Главное всегда одно – игровой процесс должен приносить удовольствие. Как это ни странно, в нашей игре это стрельба и управление временем. Поэтому основной упор делался на эти две вещи. В TimeShift есть головоломки, для прохождения которых используется управление временем, но лично я считаю, что это далеко не главное применение time control. В TimeShift есть возможность просто красиво стрелять, управляя течением времени. Вот где можно получить львиную долю удовольствия!

На начальном этапе разработки мы ставили перед собой задачу в первую очередь создать на уровнях подходящую атмосферу. На стартовых уровнях это депрессия, разруха и вселенская безнадега. Так появился дождь, унылый городской пейзаж, подвалы и подворотни. По мере успешного продвижения по игре эта атмосфера меняется. Также особое внимание уделялось ключевым локациям и событиям. Мы старались сделать впечатления от них яркими и запоминающимися. Ведь люди помнят игры отдельными яркими пятнами, так же, как фильмы – отдельными кадрами. Что касается заимствований из реальной жизни, мы не стесняемся этим заниматься. Так, в игре много объектов, взятых из пейзажа, который открывается из окна нашего офиса.

? Ваш любимый уровень или место в игре?

Мне особенно нравится место в первом уровне, где с крыши дома открывается вид на полукилометровое металлическое чудовище – основное оружие имперских сил, шествующее через город.

P.S. Выражаем отдельное спасибо Анне Налеушкиной за координацию, сверхзвуковую оперативность и помощь в подготовке материала, а также всей дружной команде Saber Interactive за великолепную игру. СИ

Rambler®

(game)land представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

ENTHUSIAST INTERNET AWARD
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов

КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND
Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и итернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях.
Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика.
Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – $25 000!

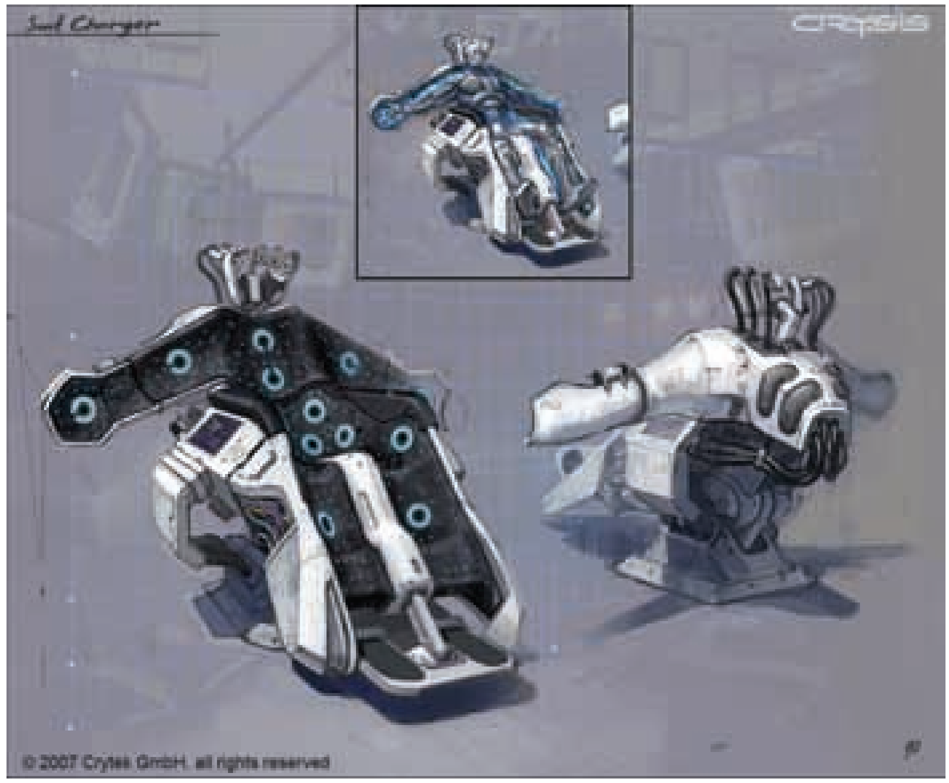
Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru

SAMSUNG
Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung

OPEL
Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.

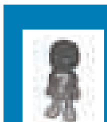
Panasonic
ideas for life
Официальный спонсор категории **Мотор** автомобильная электроника Panasonic





Тимур Муцаев

Тимур Муцаев – человек не публичный. Он не слишком любит давать интервью, немногословен и предпочитает доказывать не словом, а делом. Между тем он – знаменитейший российский концепт-художник, приложивший свою талантливую руку к множеству замечательных отечественных проектов: «Проклятые Земли», «Вивисектор: Зверь внутри», «Князь 2», «Бригада E5: Новый альянс», «Адреналин: Экстрим-шоу», «Не время для драконов», «Санитары подземелий»... Сейчас он работает в немецкой Crytek, и в вышедшем наконец-то сверхожидаемом шутере Crysis есть и его вклад. А совсем недавно Тимур стал отцом, с чем мы его от всей души поздравляем!



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru



? Вы всегда мечтали работать именно над играми? Как попали в игровую индустрию?

Однажды увлёкся фантастическими рассказами, под впечатлением которых начал рисовать взахлёб. Я всегда представлял, как эти персонажи живут, двигаются, попадают в передряги. И игры категорически привлекли меня возможностью увидеть свои образы на интерактивном полотне. Ведь интересно, когда твой персонаж оживает. Попасть в игровую индустрию мне помог Юлий Назаренко – мой товарищ и креативный соратник. Вскоре после нашего знакомства мы решили приобщиться к игровой индустрии и организовали команду Ramartworks.

? Вы начинали еще в 1997 году в Snowball с работы над «Меркурием-8» (который так, к сожалению, и не вышел...). В «Стране Игр» за 97 год еще появилось превью игры с вашими рисунками. Что можете сказать о том этапе жизни?

Для «Меркурия 8» я делал одни из первых своих эскизов, это была техника для двух рас. Помню, у меня пошли мурашки от удовольствия, когда впервые увидел трехмерную модель, созданную по моему наброску. Тот номер хорошо помню. Он был для меня чем-то наподобие «диплома от гейминдустрии», с которым я «рисовался» перед сокурсниками в Художественном училище. Было дело молодое.

? А что случилось дальше? Вы ведь еще работали в NMG, Nival, Action Forms и «1С». Расскажите об этом поподробнее.

Из меня рассказчик худой, да и биографические подробности быстро забываю за отсутствием интереса. Но если вкратце, то попробую. После «Меркурия-8» нарисовал трех персонажей для «1С» – проект «Горький-17». С NMG работа происходила через Сергея Миронова. Если не ошибаюсь, он руководил проектом Hired Team. Хочу отметить, что он мог сделать описание героев так, что у меня не возникало вопросов. Хотелось только быстрее взять в руки карандаш. В Nival поехали с Александром Пановым, который работает там и по сей день. Это было хорошей «путевкой в жизнь». Однажды (до всех моих официальных работ) мой друг скачал демоверсию Chasm от Action Forms. Мы играли всю ночь, по нескольку раз. Изучали каждый отрезок уровня, каждую деталь. В общем, мои впечатления переросли в два рисунка на тему Chasm.
Позже Юлий Назаренко связался с Action Forms, и в итоге нас пригласили в гости. Там я сразу проникся симпатией к городу Киеву. Потом получили первый крупный арт-заказ, который с Сашей делали, находясь уже в Орле. Потом переехал в Киев и проработал в Action Forms более двух лет. После поехал в Москву и около двух лет работал внештатником, в основном над проектами «1С». Далее опять переехал в Киев для работы в Bravo Interactive, сотрудничал с KranX. Сейчас являюсь сотрудником Crytek.

? Почему ваш выбор пал на Crytek? Что понравилось? Как команда?

С Crytek начал сотрудничать удаленно как фрилансер, далее по собственной инициативе решил работать в самой фирме. Хотел пожить в Германии, это и определило мой выбор. В Crytek работаю почти три года, здесь получил хороший профессиональный опыт. С командой – всё в порядке.

? А как вам Германия?

Симпатию к Германии, наверное, испытываю с детства: качественные модели самолётов и танков, которые покупал нам отец. Фигурки рыцарей (производства ГДР), качество которых чётко определяло силу твоей армии в боях солдатиков, немецкий комикс Spiderman, в который я частенько поглядывал при рисовании... Рассказы деда о войне с немцами и о качестве их техники, дизайн немецкой каски времен Второй мировой... Первое, на что обратил внимание в Германии – это чистота, вежливость, продуманность и рациональность во всём. Особенно отличия очевидны, когда приезжаю домой в Россию, глаза атакует тоска.

Все мы родом из детства...

Тимур: «Ну погоди», сломанные игрушки, разрисованные обои и журналы, детский сад, тихий час, суп с гренками, пластилин на полу, тряпка и полы, походы на заводские свалки, футбол, костер, «сергибуз», «казаки-разбойники», гаражи, стройки, сторож, «спичкострелы», солдатики, речка, школа, Дедовы железки, школа, каток, первая любовь... Любимая книга детства – «Хроники Нарнии». «Наука и жизнь», «Техника молодежи», «Моделист-конструктор», «За рулем», «Крылья родины». Хотел стать космонавтом, водителем-дальнобойщиком, повелителем джина и художником по металлу. Детство прошло, и полагаю, что не зря, оно дает мне много творческой энергии и по сей день.



? В прошлом году вышли «Санитары Подземелий» от «1С». Что скажете о проекте? Играли ли – понравилось? Какой вклад вы внесли в проект?

Игра порадовала. Местами задевала ностальгические струны, напоминая о Fallout. Мой вклад в эту игру минимальный: несколько картонов на постеры и рисунок на коробку игры.

? А вы сами любите компьютерные игры?

Игры люблю, как толстячок пончики! Помню, когда был на втором курсе Орловского художественного училища – заработал на первый PC. Тогда ещё Warcraft II вышла, в результате чего я не сдал сессию и остался на второй год. Больше с учёбой так не поступал и благополучно окончил ОХУ. Правда, всё чаще и чаще достаю из коробок старые игры. Например, сейчас играю в замечательную игру Arcanum. Яркий пример продукта для настоящего игрока, а не для ненасытной массы, под которую так увлеченно создают суррогаты большинства разработчиков. Поэтому сейчас у меня, скорее, игровая диета, что в свою очередь неплохо освобождает время для более полезных занятий.

? Вам ведь по душе вселенная Fallout? Сейчас в Bethesda Softworks работают над третьей частью. Что скажете о смене разработчика? Видели ли что-нибудь из игры?

Был рад, что разработка Fallout 3 оказалась в умелых руках, но не питаю иллюзий по поводу успешного воскрешения тех ощущений, которые давали две первые части. Первый официальный ролик только укрепил мой скепсис в этом отношении. Поживём – увидим.

? Что вы больше всего любите создавать?

Персонажей.

? Насколько часто вы рисуете вживую, красками и карандашом? А как часто – планшетом? Как примерно делите между ними свое внимание?

Почти все эскизы делаю карандашом, иногда маркерами. Краски на данный момент заменил Adobe Photoshop. Представьте, что я собрался в лес за грибами, прихватив нож и корзинку. Корзинка для меня в таком случае – бумага, ножик – карандаш, вся остальная «кухня» с грибами – это 2D-пакет. Поэтому приготовление блюда и собирание компонентов к нему – для меня два разных процесса, которые проще делать последовательно, чем одновременно.

? Любимые художники?

Из наших – почти все Передвижники, а из современных зарубежных это Justin Sweet, John William Waterhouse, Norman Rockwell, Frank Frazetta, Tom Kidd, Craig Mullins, Scott Robertson...

? Что пожелаете начинающим художникам?

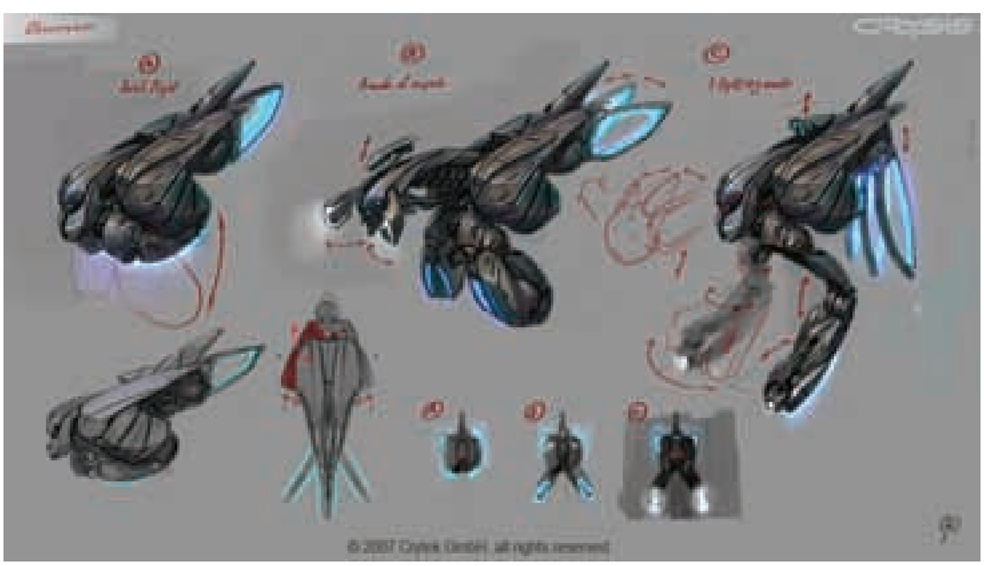
Не врать и не бояться. СИ

PROFILE

1. **Полное имя: Тимур Муцаев**
2. **Дата рождения: 7 апреля 1978 года**
4. **Специализируется в: рисовании**
5. **Работал над: «Меркурий 8», «Горький 17», Hired Team, «Проклятые земли», Derelict, «Вивисектор: зверь внутри», Neuro, «Князь 2», «Койоты: Закон пустыни», «Санитары подземелий», «Бригада Е5: Новый альянс», Soldiers, «Дальнобойщики», «Адреналин: Экстрим-шоу», «Не время для драконов», «Death Track: Возрождение», Crysis и еще несколько неанонсированных проектов.**
6. **Последняя впечатлившая игра: Medieval 2: Total War**
8. **По жизни любит: детство**
9. **Не любит: ненависть**
10. **Домашняя страничка: http://mutsaev.com**







АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
sonin.anatoliy@gameland.ru

CHASE H.Q. 2

Бытует мнение, что в Россию новые автоматы попадают небыстро. Долгое время нашим геймерам действительно доставались машины не первой свежести, но в последние годы дело пошло на лад. Chase H.Q. 2, например, появился только в июле этого года, а уже сегодня в него можно сыграть в Москве.

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Вот только сама игра совсем не похожа на современную. Для возрождения древнего гоночного сериала Taito выбрала Type X, платформу прошлого поколения. Два года назад на ней вышел Battle Gear 4 и уже тогда игры с Type X смотрелись плоховато. Теперь, рядом с тем же Pro Street, Chase H.Q. 2 выглядит устаревшей лет на пять. Но речь идет об аркадной гонке. Так ли волнует игрока графика, когда он несется со скоростью 200 километров в час? Стремительный геймплей и простое управление – вот конек Chase H.Q. 2. И пускай игре не досталось современного железа, но увлекательность и свежие решения в дизайне все-таки держат ее на плаву. Если копнуть глубже, выясняется, что ноги у «свежих решений» растут еще из первой игры двадцатилетней давности. Тогда, изрядно нашумев и получив признание игроков, сериал благополучно ушел на покой. О нем надолго забыли, но за эти годы так и не появилось ничего похожего. Теперь, 20 лет спустя, хорошо забытые идеи воспринимаются как чудо и помогают сделать Chase H.Q. 2 игрой действительно свежей. Что же в ней особенного? Первое, что бросается в глаза, – необычная тематика. Игрок должен не просто наматывать круги на трассе, а ловить преступников, разъезжающих по улицам города. Для этого нужно догонять вражескую машину и таранить ее, пока бандит не сдастся. Машины противников варьируются от спортивных моделей до грузовиков, стреляющих ракетами. Чепуха, конечно, но весело. Вторая особенность Chase H.Q. 2, перекочевавшая из первых игр сериала, – скоростной геймплей. Игрока здесь не заставляют проходить трассу по идеальной траектории. Учитывая огромные скорости, все, что от вас требуется, – вовремя заметить поворот и хоть как-то в него вписаться.

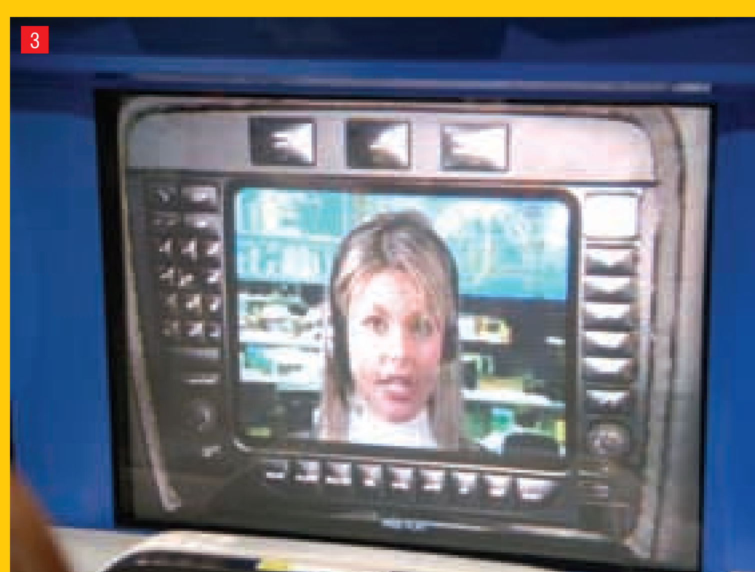


1

> Игрок должен не просто наматывать круги на трассе, а ловить преступников, разъезжающих по улицам города.



2


3

СКОРЕЕ В НОМЕР!

Пока российские геймеры радуются вращающимся креслам в Initial D Arcade Stage 4, жители Токио наслаждаются совершенно новым видом аркадного кабинета. В Initial D Arcade Stage 4 Limited игроки сидят перед экранами в моделях настоящих машин: Subaru Impreza WRX, Mazda RX-7 и, конечно, Toyota AE86. Каждая из них реалистично поворачивается и подпрыгивает в такт действиям игрока.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Именно там можно попробовать в деле новую часть Chase H.Q.



4



Передач здесь только две: низкая и высокая. Большую часть времени нужно будет пользоваться высокой, а переключать их придется только после серьезных аварий. Уменьшать передачу, а тем более тормозить перед поворотами не стоит. Они в Chase H.Q. 2 не представляют никакой опасности, а машина, кажется, сама вписывается в нужную улочку. Другое дело – гражданские автомобили. От них действительно придется уклоняться. После особо неудачных столкновений вас могут даже задержать на пару секунд.

Последний штрих, превращающий Chase H.Q. 2 в чуть ли не реактивный полет по трассе – нитро-ускорения. Игрок должен постоянно искать эти бонусы на уровне и стараться их подбирать. Можно набрать до трех ускорений и постепенно использовать их, нажимая на красную кнопку на рычаге передач. Нитро мгновенно выбрасывает машину вперед и позволяет быстро догнать врага. Не бойтесь пролететь мимо бандита: даже если вы случайно его обгоните, через несколько секунд машина противника снова окажется впереди. Для пущей убедительности ускорение можно вызвать, нажав на кнопку сирены. Тогда вы не только пролетите вперед, но и начнете угрожающе реветь.

Штурманом игрока служит бессменный оператор Нэнси. За сериал она успела поменять множество обличий, и на этот раз ее представляет живая актриса. В погонях она должна давать игроку советы и морально его поддерживать. Но на Варшавке, где автомат стоит в Москве, настройки звука выставлены так, что голоса помощницы почти не слышно. Приходится либо читать по губам, либо гнать на свой страх и риск.

Как и Outrun 2, Chase H.Q. 2 можно от начала до конца пройти на одном жетоне. Миссий всего пять. Успели вовремя остановить преступника – переходите к следующему заданию, нет – вставляете жетон и продолжаете, как ни в чем не бывало. У матерого игрока на все уйдет минут десять.

После прохождения кампании заняться в Chase H.Q. 2 почти нечем: можно, разве что, поменять машину (их здесь три: полицейская, спортивная и уличная) или сыграть в кооператив, где каждый из игроков должен пытаться первым остановить преступника. Стремительные погони, высокие скорости и простое управление – вот главные отличия игры. И, несмотря на графические изъяны и короткую продолжительность, Chase H.Q. 2 можно считать удачным продолжением сериала. Жанр аркадных гонок он не переворачивает (и даже на бок не кладет), но все-таки возвращает дух старых игр в современные аркады. СИ

1 Американский флаер игры. Нет, роль Нэнси в игре исполняет не эта модель.

2 Так выглядела первая часть игры. Для тех времен графика была очень приличной.

3 Фотореалистичная картинка! Хотя нет, просто живые съемки.

4 Японский флаер игры. Почувствуйте разницу культур.

5 Шкала в правой части экрана показывает, как далеко от вас находится машина преступника.

6 Графика в игре выглядит устаревшей, но в разгар погони перестаешь обращать на это внимания.

Несмотря на графические изъяны и короткую продолжительность, Chase H.Q. 2 можно считать удачным продолжением сериала.

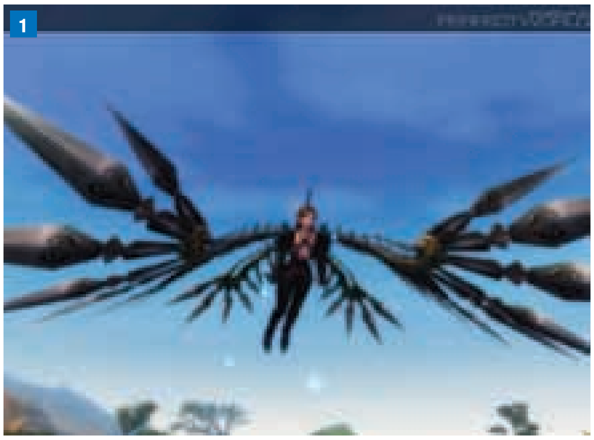
5



6



НОВОСТИ MMORPG

1


2


3


4



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Perfect World заговорит по-русски этой весной

Русские геймеры познают «культуру Востока».

Nival Online (**http://www.nivalonline.com**) подписала контракт с пекинской компанией Perfect World на локализацию и выпуск на территории России, стран СНГ и Балтии одноименной MMORPG. Успешный проект, набравший с 2005 года более 30 миллионов подписчиков по всему миру и троекратно признанный лучшей онлайновой игрой в Китае, выйдет на отечественный рынок очень скоро – весной 2008 года.

«Perfect World – уникальный проект на мировом рынке MMO-игр, – уверяет Сергей Орловский, президент Nival Online. – Это единственная известная мне игра, рассказывающая о культуре и традициях Востока почти все и не теряющая при этом игровых качеств. Поистине удивительный сплав восточной мифологии и философских концепций с увлекательным игровым процессом и отличной графикой. Я уверен, проект найдет своих поклонников в России».

Оставаясь скептиками, со своей стороны признаем, что Perfect World, во многом похожей на другие азиатские MMORPG, и в самом деле есть чем гордиться. Если отвлечься от «культуры Востока», то, прежде всего, это система мини-доменов (территорий и зданий, контролируемых кланами), три расы, из которых две оригинальные (например, оборотни умеют превращаться в зверей). Также геймеров порадует возможность летать и сражаться в воздухе, бесчисленный выбор нарядов и защита игрового аккаунта путем привязки его к номеру телефона игрока (Phone Lock).

Малазийская Perfect World не так давно была переведена на английский язык и стала основой глобальной версии этой MMORPG. Так что все, кто пожелает, могут поупражняться, загрузив клиентскую часть Perfect World (2.1 Гбайт, **http://www.perfectworld.com.my**).

2 Tabula Rasa: вспомнить все

В Сети появилось руководство к действию.

Портал Ten Ton Hammer опубликовал подробное онлайновое руководство к недавно вышедшей Tabula Rasa. Интересующие начинающих Commandos странички расположены по секретному адресу **http://www.tentonhammer.com/node/14340**.

Информация в Tabula Rasa Guide Portal разбита на три больших раздела – общеигровые советы, описания классов и подклассов, а также наиболее крупный раздел по общим и индивидуальным (Instances) локациям.

Конечно, с официального сайта Tabula Rasa можно скачать 130-страничный AFS Field Guide, но, поверьте, руководство Ten Ton Hammer'а куда проще для понимания. Увы, но для обоих документов геймеру потребуется уверенное знание английского языка…

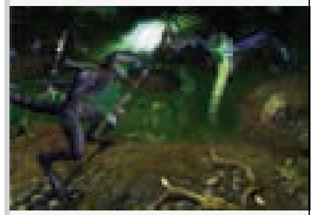
3 The Chronicles of Spellborn: продажа лицензий началась

Азиатские коммерсанты, похоже, поверили в долгострой.

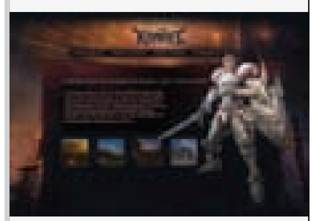
Frogster Interactive, издатель и главный лицензиат The Chronicles of Spellborn (**http://www.tcos.com**), объявила о продаже эксклюзивной сублицензии в Японию. Партнером по сделке стал Excite, один из пяти крупнейших MMO-порталов Страны восходящего солнца (16 млн абонентов, более 40 млн показов страниц в день).

Условия сделки достаточно благоприятные для издателя The Chronicles of Spellborn: японцы заплатили аванс в $1.2 млн, поделятся ежегодной прибылью, а если их общий доход от этой MMORPG превысит $20 млн – выплатят бонус. Определенно в Японии в The Chronicles of Spellborn верят – Excite рассчитывает на аудиторию не менее 100 тысяч геймеров и, соответственно, ежемесячные поступления в $1.5 млн. В дальнейших планах Frogster Interactive – продажа сублицензии в Китай, где ожидаются еще более впечатляющие результаты.

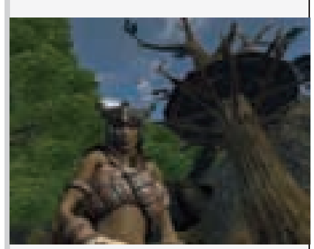
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



В блоге W.E.L.L. online (http://blog.wellonline.com) опубликован очередной и весьма пространный материал, посвященный магическим умениям в мире W.E.L.L. Описание Магии Стихий (огня, воды и воздуха) продолжено рассказом о школе магии земли. Как выяснилось, большинство заклинаний этой школы направлено на всевозможные эффекты, связанные с остановкой персонажей, лишением жертвы способности сопротивляться, сбиванием с ног и т.д. Впрочем, некоторые заклинания способны также нанести серьезные повреждения тому, на кого они наложены.



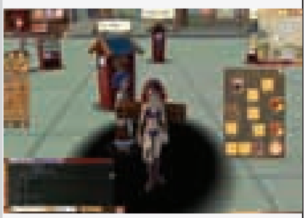
Официальный выход The Kamael (http://lineage2.com/kamael_preview) – первой главы новой части Lineage II: The Chaotic Thron – не за горами. Более того, дополнение уже можно «потрогать руками» – The Kamael доступен на Public Test Server. Если у вас есть рабочий аккаунт Lineage II, достаточно скачать и установить специальный «тестовый» клиент (**http://www.fileplanet.com/182143/180000/fileinfo/Lineage-2---Chaotic-Throne-Test-Client**), и вы одним из первых попадете на Isle of Souls и сможете создать персонажа расы Камаэль.



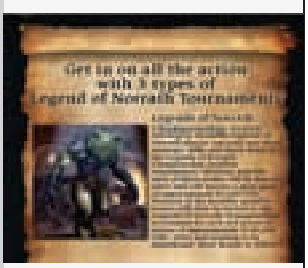
Funcom определилась с датой выхода Age of Conan: Hyborian Adventures (http://www.ageofconan.com). В компании уверены, что релиз MMORPG состоит-

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ся именно 25 марта 2008 года. Напомним, что из-за жестокости и сексуальных сцен Age of Conan заслужила возрастное ограничение 18+. Игра позиционируется как hardcore-RPG: в Age of Conan непросто набирать опыт, а результат поединка зависит от ловкости игрока.



Бесплатная Dream of Mirror (http://www.gametribe.com/gt/domo.do), продвигаемая тайваньским порталом GameTribe, завершила этап закрытого бета-тестирования и с конца декабря (как раз, когда вы должны читать эти строки) переходит в фазу open-beta. Напомним, что казуальная Dream of Mirror считается на Тайване чисто «женской» MMORPG. Игра насчитывает около полумиллиона подписчиков и привлекает, прежде всего, акцентом на тесную кооперацию геймеров – например, гильдии выбирают голосованием лидера, который поведет их на PvP-битву или осаду.



SOE объявила о выходе первого дополнения к ставшей очень популярной Legends of Norrath – онлайновой стратегической карточной игре, доступной внутри MMORPG EverQuest и EverQuest II, а также как отдельная игра. Дополнение будет называться Forsworn, его выход намечен на 18 декабря 2007 года. В новой версии LON, помимо дополнительных 235 карт, появятся групповые поединки 2 vs. 2, а также кооперативный режим «игроки против AI босса» и другие нововведения. Стартовую колоду (15 карт) и игровой клиент LoN можно загрузить с **http://legendsofnorrath.station.sony.com**.

В отношении же американского издателя сохраняется полная неопределенность. Разрабатываемая с 2004 года The Chronicles of Spellborn официально находится сейчас в стадии закрытого бета-теста.

4 Reign of Revolution: первое знакомство

Отечественных геймеров готовят к жестокому PK.

Компания Innova, уже представившая русским геймерам RF Online, открыла промо-сайт русской версии Reign of Revolution (R2) – новейшей MMORPG от Rainbow Studio (RYL Online). Вы отыщите его по адресу **http://www.r2online.ru**, а на нем – набор информационных материалов об R2: новости, скриншоты и арты, описание «игровой механики» R2 и, конечно же, историю острова Koh'lpot. «Запуск промо-сайта R2: Reign of Revolution – значительное событие для нас, – говорит Мария Косенкова, PR-менеджер проекта. – Так как R2 еще не издавалась на Западе, для большинства отечественных фанатов MMO-игр это первая возможность познакомиться с великолепной игрой». В планах Innova сделать r2online.ru тем местом, где фанаты R2 смогут общаться с гейм-мастерами, командой локализаторов и друг другом, помогая сделать игру лучше. Отметим, что «засветиться» на сайте, наверное, стоит – этой зимой начнется набор бета-тестеров российской R2 и в первую очередь – из числа посетителей сайта.

Пара слов о R2: Reign of Revolution – в первый же год после появления эта MMORPG вошла в тройку лидеров в Корее, собирая на серверах в среднем более 80 тысяч человек одновременно. PK (Player Killing) не имеет ограничений по уровню персонажа или игровым зонам. Гильдии в R2 имеют собственные навыки, и, в отличие от других игр, их члены могут не только участвовать в редко происходящих Осадах, но и сражаться за любые из десятков Контрольных Точек, дающих уникальные навыки владеющей ими гильдии.

5 RF Online/Archlord: и бесплатность приносит дивиденды

Но игра без абонплаты кое-кому влетает в копеечку.

Вице-президент Codemasters Online Дэвид Солари (David Solari) в интервью MSN (**http://tech.uk.msn.com/features**) изложил мотивы, по которым его компания приняла решение сделать RF Online и Archlord бесплатными играми с микро-транзакциями. По его словам, типичная модель с подпиской и ежемесячными платежами нравится далеко не всем геймерам, да и приносит доход лишь в том случае, если MMORPG удалось собрать приличную аудиторию. Такую, как у World of Warcraft или у Codemasters'ского же Lord of the Rings Online. Если же число подписчиков невелико, платная MMORPG принесет издателю лишь убыток.

Впрочем, говорится в интервью, бесплатные игры не обеспечивают успеха. Руководство Codemasters с замиранием сердца следило за тем, появится ли у игроков желание за что-то заплатить и хватит ли полученных денег, чтобы окупить трафик и содержание серверов.

Буквально через месяц после того, как RF Online и Archlord стали бесплатными, поступили первые сигналы, что решение было верным. Количество играющих выросло на 600%, а благодаря микро-транзакциям появились геймеры, которые тратили не пятнадцать долларов в месяц, а сотни в неделю.

Главная же трудность, по словам Солари, заключалась в нахождении баланса, при котором предлагаемые к продаже вещи не дают решающих преимуществ, а лишь позволяют сократить время на достижение персонажем максимальных уровней.

С мнением вице-президента Codemasters можно согласиться, хотя все-таки остается непонятным, в чем именно free-to-play модель не подходит Lord of the Rings Online?

Думается, ответ предельно прост: LotRO – прибыльный проект и, ясное дело, ничего менять не надо, а вот RF Online и Archlord в платном варианте, что называется, «не пошли» и, чтобы эти MMORPG не загнулись окончательно, абонентскую плату пришлось убрать. Против чего мы совершенно не возражаем. СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

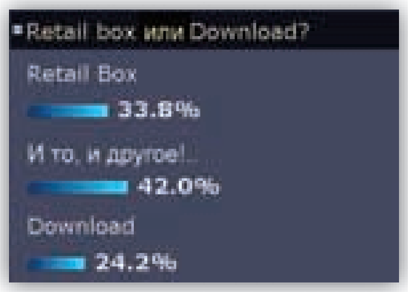
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.5
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
HellGate: London	http://www.hellgatelondon.com	8.1
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Dream of Mirror Online	http://domo.aeriagames.com	7.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.0

Опрос общественного мнения



Безлимитный Интернет и возросшие скорости связи сделали былью мечту геймеров 90-х – подавляющее большинство MMORPG мы можем загрузить прямо из Сети, не тратя ни времени, ни денег на поход в магазин.

С другой стороны, многие игровые клиенты, мягко говоря, увесисты – 1-2 Гбайт это не шутка, особенно если сервер, с которого скачиваешь файл, имеет ограничения по отдаваемому трафику. Файлообменные сети тоже нравятся далеко не всем – надо устанавливать и настраивать отдельную программу, волноваться о безопасности.

Так что неудивительно, что многие (33.8%) голосуют за привычные «коробки». Но большинство (12%) уже готово принять любой вариант.

Источник: MMORPG.com, опрошено 8 042 человека.



Специальная акция для подписчиков журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ»

Подписка на 6 месяцев
«Страна игр» + DVD по цене 2100 руб
«PC игры» + 2 DVD по цене 1050 руб
Дополнительные скидки и подарки на полугодовую подписку не распространяются

Для каждого подписчика
в период с 1 ноября по 31 января
годовая подписка со скидкой 20%!!!!

Плюс майка с логотипом любимого журнала в подарок!

СТРАНА ИГР	PC игры	СТРАНА ИГР + PC игры
DVD в комплекте 2 номера в месяц на год ~~4180~~ ⇨ **3240** руб.	2 DVD в комплекте на год ~~2090~~ ⇨ **1620** руб.	«Страна Игр» + «PC игры» на год ~~5586~~ ⇨ **4680** руб.



Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ______ корпус ______
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_______________» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_______________» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ

Персональный компьютер и игровая консоль имеют большое количество различий, что создает много неудобств для пользователей, привыкших к одному типу контроллеров. Производители манипуляторов изо всех сил стараются сократить разницу между особенностями управления. Например, компания Thrustmaster совсем недавно представила на рынке кардинально новый джойстик, способный успешно работать как с ПК, так и с популярной приставкой PlayStation 3. Новый джойстик Thrustmaster T.Flight X, простой в подключении и настройке, открывает двери в мир полетов для всех геймеров без исключения. Высокотехнологичный T.Flight Stick X включает несколько запатентованных Thrustmaster функций: кнопку Mapping, позволяющую перепрограммировать 12 клавиш и 4 оси джойстика, согласно предпочтениям пользователя, кнопку Presets для быстрого переключения одной настройки на другую, а также встроенную память, сохраняющую все последние конфигурации даже после выключения устройства. Утяжеленное основание гарантирует устойчивость даже при выполнении самых крутых маневров, а широкая рукоятка обеспечивает максимальный комфорт. Контроллер оснащен триггером скоростной стрельбы для оптимальной динамики, функцией штурвала для эффективных плоских поворотов, рычагом газа для управления расходом топлива и мультипозиционным переключателем видов.





В РИТМЕ ЖИЗНИ

Сенсорные дисплеи используются очень широко, и в первую очередь для производства функциональных устройств небольших размеров – это и мобильные телефоны, и портативные компьютеры, и, конечно же, цифровые проигрыватели. Компания Ritmix в середине ноября этого года анонсировала новый продукт с сенсорным управлением, а именно PMP-плеер Ritmix RF-9700, который, по заявлению представителей фирмы, должен стать настоящим хитом. Модель примечательна, прежде всего, большим дисплеем с диагональю 2.4 дюйма. Объем внутренней памяти проигрывателя в данном случае не имеет значения – пользователь может увеличить его путем установки дополнительной flash-карты. Что касается технической стороны, то новый Ritmix RF-9700 обладает широким набором функций: аудио, видео, текст, радио, диктофон, эквалайзер. Благодаря широкому экрану с большим разрешением, просматривать фотографии и читать книги не в пример удобнее.



ВИДЕОКАРТЫ ИЗ САПФИРА

Не успела на свет появиться линейка графических адаптеров серии Radeon HD 2000, как компания AMD решила порадовать нас новыми высококлассными видеоплатами. Серия адаптеров AMD Radeon HD 3000 поддерживает унифицированную шейдерную архитектуру Shader Model 4.0 и ожидаемый в скором времени DirectX 10.1. Платы новоявленного стандарта подключаются по современному интерфейсу PCI-Express Gen 2.0. Архитектура использует 320 потоковых процессоров и 512-битный контроллер памяти с кольцевой шиной от предыдущих моделей AMD Radeon HD 2900 вместе с устройствами обсчета изображений и программируемой опцией построения мозаичных структур. Графические процессоры серии HD 3000 теперь производятся на основе технологии 55 нм. Новая функция, получившая название ATI PowerPlay, активно снижает энергопотребление в зависимости от нагрузки. Первыми ласточками стали адаптеры производства Sapphire – Sapphire HD 3870 и Saphhire HD 3850. Первая оснащена 512 Мбайт памяти GDDR4, работающей на частоте 1125 МГц. Процессор обладает тактовой частотой 775 МГц. Интересно, что Saphhire HD 3850 обладает тем же неизмененным ГП, но с более скромными рабочими характеристиками – 650 МГц. У такой платы частота памяти GDDR3 в объеме 256 Мбайт эквивалентна 900 МГц.



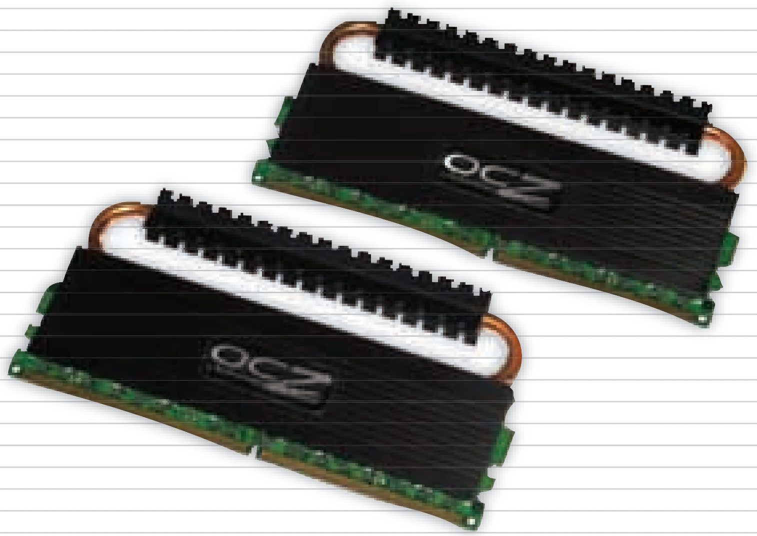
УМНОЖАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Мы уже рассказывали о весьма интересной системной плате от компании Foxconn с не менее оригинальным названием Mars. Совсем недавно производитель объявил о расширении функциональности платформы, что, несомненно, порадует энтузиастов. Системная карта Foxconn Mars, построенная на основе чипсета Intel P35, с учетом обновлений является первой платформой, обеспечивающей работу добавочных множителей X0.5, которые поддерживаются ожидаемыми вскоре многоядерными процессорами Intel Penryn. Такой множитель придает больше гибкости при оптимизации рабочих частот в процессе разгона. Новая настройка множителя воплощена в новом G26 BETA BIOS и является доступной для скачивания зарегистрированными пользователями на сайте Quantum Force, высокопроизводительной линейки продуктов от Foxconn: http://www.quantum-force.net/download.aspx.

ИНСТРУМЕНТ ПРОФЕССИОНАЛА



Малоизвестная в России компания Everglide занимается производством периферийного оборудования непосредственно для геймеров. В ассортименте есть игровые клавиатуры, наушники и мыши. Качество продукции не вызывает нареканий – не зря компания Razer делала совместный с Everglide проект. Интерес вызывает мышь, предназначенная непосредственно для профессионалов – Eveglide G-1000. Этот эргономично сконструированный манипулятор обеспечивает максимальный комфорт и работает на пределе возможностей. Используя регулировку оптического разрешения до 1600 точек на дюйм, можно настроить игру в соответствии с собственными предпочтениями. Дизайн мышки не отличается оригинальностью, но простота в исполнении не мешает наслаждаться игрой. Стоит отметить, что компания-производитель ведет демократичную ценовую политику. Ту же Eveglide G-1000 можно приобрести всего за $37.



ПОМНИТ ВСЕ

Среди производителей компьютерных комплектующих в последнее время модно связывать выпуск продукции с тем или иным событием. Известная компания OCZ была, как сказано в пресс-релизе, вдохновлена выходом долгожданной игры Crysis, в результате чего на свет появились два набора памяти, ориентированные на самых требовательных геймеров. Сама игра весьма требовательна к системе, так что высокопроизводительные модули OCZ помогут получить истинное удовольствие от процесса. Главной особенностью новой линейки OCZ ReaperX является наличие пары радиаторов и двух тепловых трубок на каждой планке. Ранее производитель уже выпускал подобные решения с более простой системой Reaper HPC – задумка оказалась более чем удачной. Выступающая часть системы охлаждения подвергается обдуву со стороны корпусных вентиляторов, благодаря чему соблюдается необходимый температурный режим даже при разгоне. Оперативная память OCZ PC2-6400 ReaperX поставляется в виде двухканальных наборов емкостью 4 Гбайт (два модуля по 2 Гбайт). Планки способны работать на частоте 800 МГц с задержками CL4-4-3-15 при напряжении питания 2,1 В. Однако такой режим возможен только на платформах с использованием набора логики NVIDIA nForce 680i.

ЖЕСТКИЙ, ТИХИЙ, ЭКОНОМНЫЙ

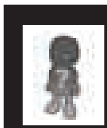
До сих пор производители винчестеров не могут отказаться от использования механических деталей в конструкции. До сих пор традиционный вид магнитных носителей наиболее удобен. Тем не менее, изготовление такого элемента ПК требует от производителя большой ответственности и хорошей производственной базы. Все это есть у компании Hitachi, которая на днях анонсировала серию жестких дисков CinemaStar, предназначенных для цифровых видеопроигрывателей и декодеров. В ассортименте представлены как стандартные 3.5"-модели, так и винчестеры для ноутбуков. Максимальный объем памяти старшего CinemaStar P7K500 – 500 Гбайт. CinemaStar P7K500 обладает функцией AV-Zoning, которая позволяет разделить процессы восстановления данных на множество отдельных операций. Новый 3,5-дюймовый диск Hitachi CinemaStar с PATA интерфейсом отличается низким энергопотреблением, которое на 34% меньше, если сравнивать с предшественником Hitachi Deskstar P7K500.





СЧАСТЬЕ В СБОРЕ

Популярность компьютеров Apple iMac не вызывает сомнений. Пользователю достаточно выбрать нужную конфигурацию, и производитель предоставит практически все, что нужно для комфортной работы. Подобный подход вполне оправдан, и многие изготовители компьютеров пользуются похожей схемой. Компания Dell решила выпустить в свет компьютер XPS One, который будет оснащен всем необходимым, вплоть до монитора собственного изготовления. В качестве процессора покупатель сможет выбрать из двух моделей – Intel Core 2 Duo E4500 или Intel Core 2 Duo E6550. Система в любом случае будет оснащена 2 Гбайт оперативной памяти, оптическим приводом с поддержкой Blu-Ray (в самой дорогой конфигурации), цифровым тюнером с пультом ДУ, кардридером и предустановленной Microsoft Windows Vista Premium. В зависимости от системы, цена будет варьироваться от $1500 до $2500.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ДВА САПОГА – ПАРА

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ В SLI-РЕЖИМЕ

СКЕПТИКИ НЕ ВОЗЛАГАЛИ БОЛЬШИХ НАДЕЖД НА ТЕХНОЛОГИЮ ПАРНОЙ РАБОТЫ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ТЕХНОЛОГИЯ SLI ОТ КОМПАНИИ NVIDIA ВЫДЕРЖАЛА ПРОВЕРКУ ВРЕМЕНЕМ И ПРОДОЛЖАЕТ УСПЕШНО РАЗВИВАТЬСЯ. ПРАВДА, ДО СИХ ПОР НЕ СОВСЕМ ЯСНО – ИМЕЕТ ЛИ СМЫСЛ ДОКУПАТЬ В ПОСЛЕДСТВИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ АДАПТЕР ИЛИ СТОИТ СОСРЕДОТОЧИТЬ ФИНАНСОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ НА ОДНОЙ ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНОЙ ПЛАТЕ. В ПРИНЦИПЕ ТЕХНОЛОГИЯ SLI ФИНАНСОВО НЕВЫГОДНА ДЛЯ КОНЕЧНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. ВОЗМОЖНО НОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ АДАПТЕР NVIDIA GEFORCE 8800 GT СМОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ СИТУАЦИЮ КОРЕННЫМ ОБРАЗОМ – ВЕДЬ НА ФОНЕ NVIDIA GEFORCE 8800 GTS И NVIDIA GEFORCE 8800 GTX ЕГО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ И ЦЕНА БОЛЕЕ ЧЕМ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫ.

Что мы тестировали

SLI GeForce 8800 GT 256 Мбайт
SLI GeForce 8800 GT 512 Мбайт
SLI GeForce 8800 GTX
SLI GeForce 8800 GTS
SLI GeForce 8600 GTS
SLI GeForce 8600 GT
GeForce 8800 GTX
GeForce 8800 GTS

Тестовый стенд

Процессор: 3.00 ГГц, Intel Core 2 Duo E6850
Системная плата: ASUS P5N32-E SLI
Набор системной логики: NVIDIA nForce i680 SLI
Память: 2 x 1024 Гбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Блок питания: 600 Вт, FSP Epsilon 600
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2, версия 5.1.2600
Драйвер: NVIDIA ForceWare WHQL v.169.02 for MS Windows XP

Методика тестирования

Тестирование производилось не только для SLI-конфигураций. В эксперименте использовались также и одиночные адаптеры для более наглядного сравнения. Тесты делались по стандартной методике без каких-либо изощрений. После установки программного обеспечения последней версии, которое было скачано с официального сайта компании NVIDIA, осуществлялась предварительная настройка оборудования. Тесты запускались под операционной системой Microsoft Windows XP Professional. Такой выбор был обусловлен огромным количеством недостатков и недоработок в ОС Windows Vista. Некоторые игры и тесты на этой платформе просто не шли, как не захотели работать и некоторые из SLI-пар. В первую очередь были использованы синтетические бенчмарки – 3DMark'05 и 3DMark'06. Дополнительно оптимизировать их не имело смысла. Тесты проводились при настройках по умолчанию. В качестве игровых платформ были выбраны F.E.A.R., Call of Huarez, Prey и Company of Heroes. Тесты производились при разрешениях 1280x1024 и 1600x1200. В обоих случаях была включена анизотропная фильтрация (16x) и эффект антиалиасинга (4x).

ПОДКЛЮЧАЕМ SLI

Тем, кто никогда не имел дело с подключением двух графических адаптеров совместно на одной системной плате, посвящается это небольшое руководство. Для запуска режима SLI пользователю потребуется две идентичных видеокарты, материнская карта с поддержкой технологии SLI, а также мост-коммутатор, который будет синхронизировать работу адаптеров. Важно учесть, что видеоплаты должны быть не только собраны на основе одного и того же чипа, но и изготовлены одним и тем же производителем. В противном случае велика вероятность получить неработающую пару. В результате, чем больше сходств у графических карт, тем лучше. Наборы системной логики для системных плат с поддержкой SLI делает как NVIDIA, так, с некоторых пор, и Intel. Тем, кто не хочет лишний раз ставить вопрос «а почему это не работает, когда я все сделал правильно», рекомендуется использовать в качестве операционной системы Microsoft Windows XP. Особые оригиналы могут озадачить себя конфигурированием системы под Microsoft Windows Vista, которая также дружит со SLI. Прочие операционные системы отказываются воспринимать инновацию от NVIDIA как факт. На системной плате должна быть пара разъемов PCI-Express X16. Желательно убедиться в том, что системная плата действительно поддерживает рассматриваемую технологию. Ведь все требуемые 36 линий интерфейса могут быть распределены иначе. Например, один из портов может поддерживать максимум 8 или 4 полосы. Естественно, во многих случаях система может работать и в таком режиме, но если требуется полноценная поддержка SLI, а не некоторое подобие, то следует уделить распределению линий PCI-E пристальное внимание. Итак, платы на своих местах, к ним подключен соединительный мостик, а также пара шестиконтактных разъемов от мощного блока питания. Остается только установить программное обеспечение. На сайте производителя можно найти последнюю версию NVIDIA ForceWare. После установки система выдаст сообщение о том, что «найдено новое оборудование». После перезагрузки пользователь снова получит оповещение, подтверждающее тот факт, что к работе готова «SLI Capable System». Остается только поставить галочку в соответствующем разделе закладки настроек. Меню вылетает, если щелкнуть по сообщению. На этом подготовку к работе можно считать завершенной.

ТАНДЕМ ИЗ GEFORCE 8800 GT

Ажиотаж вокруг нового чипа G92 и самой платформы NVIDIA GeForce 8800 GT можно понять. При относительно невысокой стоимости плата дает поистине превосходный уровень производительности. Предыдущие модели восьмой по счету линейки NVIDIA GeForce были либо слишком урезаны по количеству конвейеров, либо стоили слишком дорого. Фактически, средний сегмент был лишен своего достойного представителя. Наконец, через полгода после появления процессора G84 состоялся анонс NVIDIA GeForce 8800 GT. Чип, на основе которого построена NVIDIA GeForce 8800 GT, получил оригинальное название G92. Столь интересный численный код связан с тем, что производитель перевел свои ГП на новый 65-нм техпроцесс, благодаря чему значительно снизился уровень тепловыделения и, как следствие, энергопотребления. Тем не менее, архитектура ядра основана на базе серии G8x. А это значит, что процессор G92 использует все положительные особенности раннего поколения: унифицированную систему распределения блоков, поддержку DirectX 10, а также качественно новые алгоритмы реализации антиалиасинга и анизотропной фильтрации. Графический чип использует 754 миллиона транзисторов. Для примера, хорошо известный G80 работает с применением 681 миллиона. Также графический процессор содержит 112 потоковых конвейеров. В общем и целом можно сказать, что G92 – успешно модифицированный G80. Архитектурным изменениям прототип, а именно G80, подвергнут не был. Производителем было урезано количество блоков и внесены некоторые другие поправки, на которых не имеет смысла заострять внимание. Важно отметить, что в G92 был внедрен подпроцессор PureVideo HD, который разгружает ЦП при декодировании видеоинформации. Если G80 некоторые задачи по обработке все-таки оставлял центральному процессору, то модифицированный для G84, G86 и G92 вариант берет все на себя. По-настоящему независимым нововведением можно считать поддержку нового стандарта шины PCI-Express 2.0. Пропускная способность второй версии интерфейса была увеличена в два раза, до 5 Гбит/с. При этом интерфейсы PCI-E 1.0 и PCI-E 2.0 с друг другом обратно совместимы. То есть видеокарта с поддержкой PCI-E 2.0 будет без проблем работать на системной плате с PCI-Express 1.0. Разница лишь в скорости передаваемой информации. Пока что невозможно проверить, так ли это все в действительности, однако не исключено возникновение проблем при организации систем подобного рода.

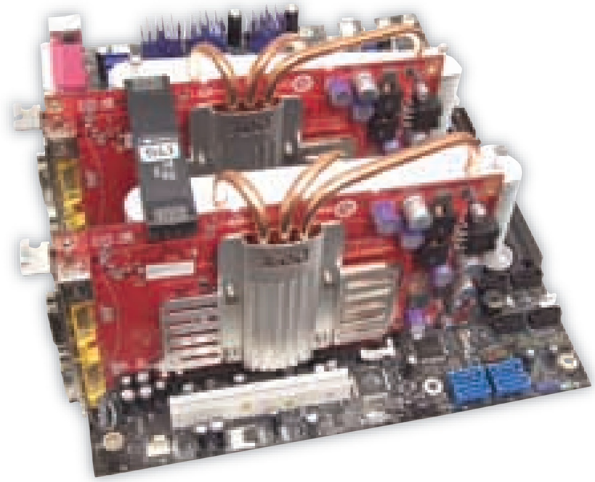
Выпускать плату NVIDIA планирует пока только в двух вариантах. С 256 Мбайт и 512 Мбайт графической памяти. Однако отличия кроются не только в объемах GDDR, но еще, в рабочих частотах, ширине шины и пропускной способности. Пока что в продаже можно застать более производительный вариант – аналог с 256 Мбайт должен появиться несколько позднее. Тем не менее, геймерам рекомендуется именно старшая модель по причине требовательности игровых приложений, которые были выпущены в последнее время, к объемам графической памяти.

Если говорить о конструктивных особенностях охлаждения, то производитель решил наконец проблему громоздкости кулеров и излишнего шума. Видеокарты NVIDIA GeForce 8800 GT выполнены в однослотовом варианте, что позволяет устанавливать их в SLI, не беспокоясь о перегреве. Но не стоит петь осанну новому охладителю – со своей задачей он справляется не слишком эффективно, да и уровень шума оставляет желать лучшего, особенно при высоких нагрузках на плату. Результаты тестов говорят о том, что в SLI конфигурация из двух NVIDIA GeForce 8800 GT ведет себя просто бесподобно. Это касается как самого уровня производительности, так и процесса подключения и настройки.

Название	NVIDIA GeForce 8600 GTS	NVIDIA GeForce 8800 GT (512 Мбайт)	NVIDIA GeForce 8800 GT (256 Мбайт)	NVIDIA GeForce 8800 GTS	NVIDIA GeForce 8800 GTX	NVIDIA GeForce 8600 GT
Ядро:	G92	G92	G92	G80	G80	G84
Число унифицированных процессоров:	32	112	112	96	128	32
Частота графического процессора:	675 МГц	600 МГц	600 МГц	513 МГц	575 МГц	540 МГц
Частота памяти:	2000 МГц	1800 МГц	1400 МГц	800 (1600) МГц	1800 МГц	1400 МГц
Объем памяти:	256 Мбайт	512 Мбайт	256 Мбайт	640 Мбайт	768 Мб	256 Мбайт
Тип памяти:	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Ширина шины:	128 бит	256 бит	128 бит	320 бит	384 бит	128 бит
Техпроцесс:	65 нм	65 нм	65 нм	90 нм	90 нм	80 нм

NVIDIA GEFORCE 8600 GTS

Одним из последних решений от NVIDIA можно считать адаптер среднего уровня с постфиксом GTS в названии. Интересно, что производитель использовал пассивную систему охлаждения с тремя тепловыми трубками из меди. Основной радиатор расположен на тыловой части видеоплаты, но с текстолитом не соприкасается. Тепловые трубки контактируют непосредственно с медным теплоотводом на графическом процессоре. Оригинальная система охлаждения не мешает соединению в SLI двух адаптеров, однако было бы неплохо установить в корпус пару дополнительных вентиляторов для обдува графической подсистемы.



$240



$350

NVIDIA GEFORCE 8800 GT (512 МБАЙТ)

В первоначальном варианте платы были несколько разогнаны производителем, благо графический процессор с низким тепловыделением, а также память Quimonda с временем выборки 1 нс позволяли это сделать. Однако частоты подверглись принудительному понижению до уровня прототипа – было интересно посмотреть, на что способна плата в первоначальном варианте. Отдельно стоит отметить, что температура процессора в самые напряженные моменты тестирования достигала отметки в 90 градусов Цельсия! Обладателю такой платы следует подумать насчет замены кулера или его модернизации.

2007 СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ

NVIDIA GEFORCE 8800 GT (256 МБАЙТ)

2007 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

На прилавках версия NVIDIA GeForce 8800 GT пока еще не появилась, но по результатам тестов можно судить об общем положении вещей. Во-первых, как было сказано ранее, во многих игровых приложениях наблюдается серьезная зависимость от объема памяти. Речь идет не о единицах FPS, а разрыве в десяток, что в некоторых случаях весьма критично. Конфигурация SLI из двух таких плат уступает по производительности тандему из двух аналогов с использованием 512 Мбайт графической памяти. Разница составляет 2-3%, а стоимость одного такого адаптера несравнимо выше, а при создании SLI-системы ценовой параметр весьма важен.



$250



NVIDIA GEFORCE 8800 GTS

Если говорить о подключении, то система долго не могла обнаружить оба адаптера, подключенных в SLI уже после установки драйверов. Замена BIOS видеопроцессора, а также оптимизация тестового стенда для конкретных задач позволили добиться необходимых результатов. Ни в играх, ни в тестах артефактов и графических искажений показано не было. Система охлаждения – выше всяких похвал. Но уже после нескольких минут работы радиатор нагревается до критической температуры. Если учесть, что два адаптера, подсоединенных в SLI будут практически контактировать друг с другом, то можно представить себе, что платы попросту будут работать на грани перегрева.

NVIDIA GEFORCE 8800 GTX

Процессор G80 содержит 681 миллион транзисторов, как уже было сказано ранее. Это вдвое больше, чем в ядре Conroe процессора Intel Core 2 Duo или чипа GeForce предыдущего поколения. Сегодня на графических ядрах производятся сложные расчеты, да и устроены они зачастую гораздо сложнее, чем ЦП. Плата NVIDIA GeForce 8800 GTX была первой моделью восьмой серии, наряду с NVIDIA GeForce 8800 GTS, которая увидела свет и до сих пор является визитной карточкой вышеупомянутой линейки. Тем не менее, габаритная и шумная система охлаждения является препятствием, если планируется соединить пару таких адаптеров в SLI.

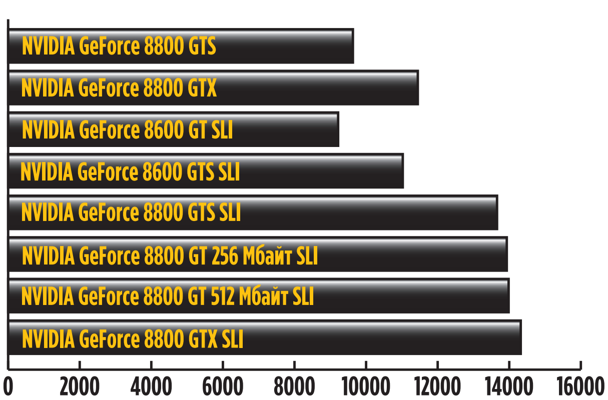




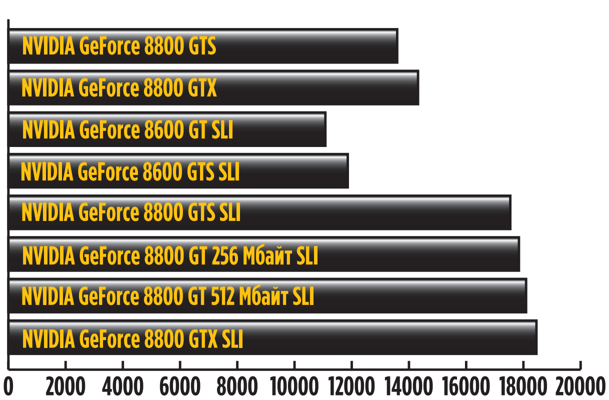
NVIDIA GEFORCE 8600 GT

Видеокарта NVIDIA GeForce 8600 GT – типичный недорогой представитель среднего уровня. По задумке, плата должна была заменить NVIDIA GeForce 7600 GT, как в свое время случилось с NVIDIA GeForce 6600 GT. При относительно невысокой стоимости такой адаптер обладает достойным уровнем производительности, а графический чип – разгонным потенциалом. Пара NVIDIA GeForce 8600 GT может составить серьезную конкуренцию более мощным платам, особенно при сложных вычислениях и больших объемах входных данных. Адаптер NVIDIA GeForce 8600 GT выполнен в однослотовом варианте, что позволяет создать наиболее благоприятный температурный режим для комплектующих даже при использовании SLI.

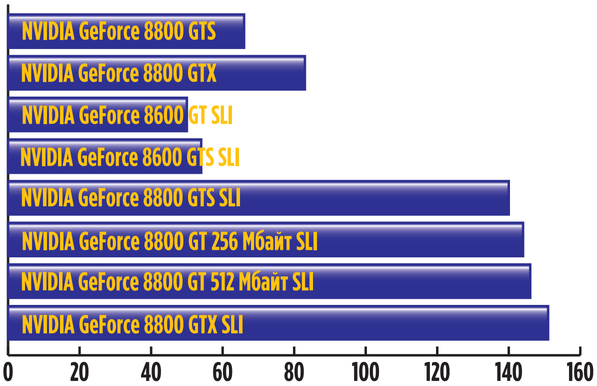
3DMARK'06, OVERALL SCORE, 1280X1024



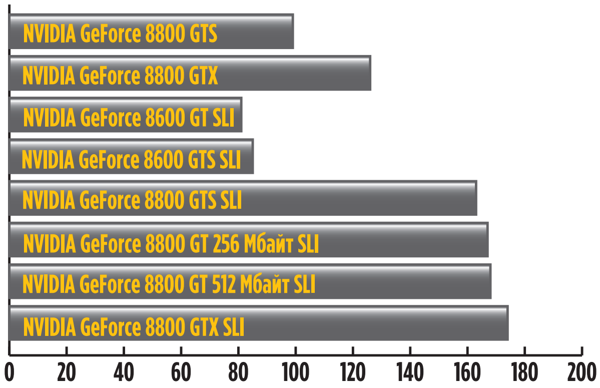
3DMARK'05, OVERALL SCORE, 1024X768



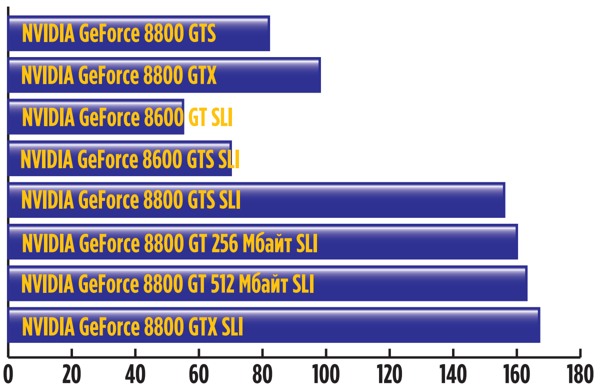
F.E.A.R., MAX QUALITY, 4XAA, 16XAF 1600X1200



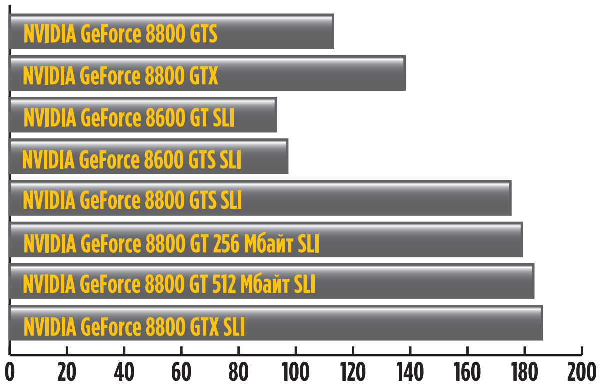
F.E.A.R., MAX QUALITY, 4XAA, 16XAF 1280X1024



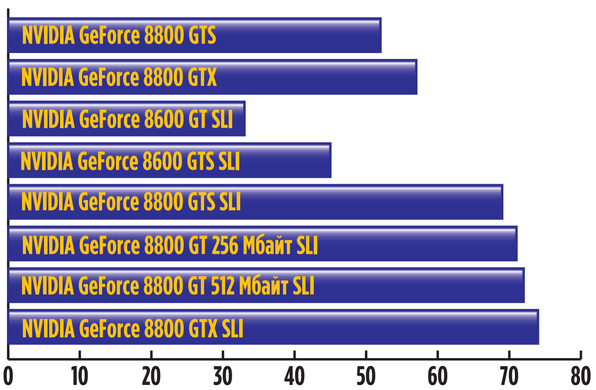
COMPANY OF HEROES, ULTRA QUALITY, 4XAA, 16XAF 1600X1200



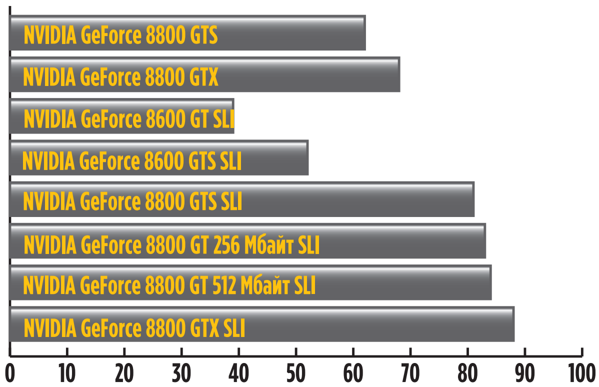
COMPANY OF HEROES, ULTRA QUALITY, 4XAA, 16XAF 1280X1024



CALL OF HUAREZ, MAX QUALITY, 4XAA, 16XAF 1600X1200



CALL OF HUAREZ, MAX QUALITY, 4XAA, 16XAF 1280X1024

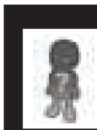


Выводы

У геймера появилась альтернатива. Теперь он может приобрести либо один мощный адаптер, либо взять недорогую плату и впоследствии докупить точно такую же, но по меньшей цене. При этом получится большая производительно при равной цене Что выбрать – решает для себя каждый сам. Большая же часть этого обзора была посвящена новому чипу G92 и, собственно, самому решению NVIDIA GeForce 8800 GT. В конфигурации SLI такие платы безоговорочно выигрывают у NVIDIA NVIDIA GeForce 8800 GTS. Особенно заметен отрыв в тяжелых тестах. Что касается наград, то «Выбор редакции» достается NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт. При меньшей стоимости производительность пары таких адаптеров вплотную приблизились к SLI-системе из NVIDIA GeForce 8800 GTX. А вот награда «Лучшая покупка» заслуженно достается NVIDIA GeForce 8800 GT 256 Мбайт. Несмотря на меньший объем памяти, пониженную частоту и «зажатую» шину, SLI из таких карточек отстает от 512-мегабайтной модификации всего чуть-чуть.

ЧЕРНЫЙ ХЕОПС

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА EDIFIER E3350



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

НЕ УСПЕЛ УВИДЕТЬ СВЕТ ВЫСОКОКЛАССНЫЙ АКУСТИЧЕСКИЙ НАБОР EDIFIER E3300, КАК БЫЛО ОБЪЯВЛЕНО О НАЧАЛЕ ПРОИЗВОДСТВА ЕЩЕ ОДНОЙ НОВИНКИ – EDIFIER E3350. НА ТЕРРИТОРИИ НАШЕЙ СТРАНЫ ОН ДОЛЖЕН ПОСТУПИТЬ В ПРОДАЖУ В НАЧАЛЕ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА, ОДНАКО НАШИ ЧИТАТЕЛИ МОГУТ ПОБЛИЖЕ ОЗНАКОМИТЬСЯ С КОМПЛЕКТОМ УЖЕ СЕЙЧАС.

Акустический набор Edifier E3350 был отмечен на международной выставке CES 2008 наградой Design & engeneering showcase honors 2008 за потрясающий дизайн сабвуфера и инновационный подход к организации звучания. О внешних изысках речь пойдет чуть позже, а пока стоит уделить внимание техническим особенностям. Прежде всего, отметим, что комплекты с префиксом E изготавливаются компанией Edifier только в формате 2.1 (две колонки + сабвуфер). Системы класса 5.1 производятся с обозначением M. Если говорить непосредственно о комплекте Edifier E3350, то эта акустика была построена на базе уже известного Edifier E3300. Изменения коснулись, в первую очередь, сателлитов. Их размер был увеличен, что позволило производителю разместить внутри более качественные динамики. Замене подверглись и высокочастотные головки. Если в Edifier E3300 были использованы полипропиленовые диффузоры ВЧ-элементов, то в рассматриваемом наборе мы можем наблюдать уже более качественные и дорогие шелковые купольные.

Мы изучили инженерный образец, так что сказать что-либо конкретное относительно комплектации или упаковки пока затруднительно. Сам же набор декоративной акустики Edifier E3350 состоит из двух сателлитов и одного сабвуфера оригинальной конструкции. Корпус колонок изготовлен из пластика, на глянцевой поверхности которого остаются царапины и следы от пальцев. Сабвуфер собран в матовом корпусе, но из того же пластика. Лицевые панели пирамидальных сателлитов прикрыты защитными сетками на пластмассовом каркасе. Колонки двухполосные – в верхней части можно наблюдать шелковый твиттер, а в нижней расположился среднечастотный динамик. Естественно, магнитные системы динамиков снабжены экранированием. Сателлиты подключаются к басовой части через «мини-джек». Для удобства управления предусмотрен пульт дистанционного управления. Он соединяется с сабвуфером длинным кабелем. Дискомфорт при использовании этого модуля исключен, если только обладатель Edifier E3350 не захочет установить сабвуфер в одном конце комнаты, а управлять с другого. При работе акустики ободок вокруг массивного колеса регулировки подсвечивается диодом красного цвета. К пульту можно подсоединить наушники – это очень удобно. Не нужно лезть под стол и отключать колонки или осуществлять другие ненужные манипуляции.

Сабвуфер, так же как и сателлиты, выполнен в форме своеобразной пирамиды с усеченной вершиной. На его макушке и находится большая кнопка включения. Клавиша оснащена оригинальным индикатором питания. Акустическим оформлением басовой части можно считать закрытый ящик. И, тем не менее, выведенный строго вниз динамик сабвуфера акустически нагружен. Такой подход ничуть не испортил качества звучания – бас просто превосходен! Рекомендуется установка на отдельной полке, а не на столе. Передающиеся по поверхности вибрации могут понравиться не всем. Однако слишком далеко убрать сабвуфер тоже не получится по причине небольшой длины провода.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

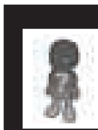
Формат акустики	2.1
Выходная мощность колонок:	два по 9 Вт
Выходная мощность сабвуфера:	32 Вт
Частотный диапазон:	45 – 20 000 Гц
Входное сопротивление:	10 кОм
Соотношение сигнал/шум:	> 85 дБ
Материал:	пластик
Размеры сабвуфера:	248x199x294 мм
Размеры колонок:	95x327x120 мм

ВЕРДИКТ

Всем известно, что декоративная акустика далеко не всегда хорошо выполняет свою прямую функцию, но колонки Edifier E3350 показали первоклассное звучание. Конечно, сложно сравнивать их с более дорогой стереопарой или аналогичным полупрофессиональным набором. Однако отличные акустические характеристики на средних частотах, глубокий бас и незамыленные верхние – неоспоримые достоинства Edifier E3350 по сравнению с аналогами. Если прибавить ко всему перечисленному оригинальный дизайн, то можно рекомендовать подобный комплект как отличный подарок близким или даже самому себе.

СИМФОНИЯ

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА GENIUS SP-HF2000X



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ФОРМАТ ЗВУКОВОЙ СИСТЕМЫ КАЖДЫЙ ВЫБИРАЕТ ДЛЯ СЕБЯ САМ. ДА И НЕЛЬЗЯ С УВЕРЕННОСТЬЮ СКАЗАТЬ, ЧТО ЛУЧШЕ – АКУСТИКА КАТЕГОРИИ 2.1 ИЛИ НАБОР 5.1. ДЛЯ КАЧЕСТВЕННОГО ЗВУКА, ОСОБЕННО ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ КОМПЛЕКТАХ, В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ БУДЕТ ДОСТАТОЧНО АКТИВНОЙ СТЕРЕОПАРЫ. В ДАЛЬНЕЙШЕМ ВСЕ ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ КАЧЕСТВА КОНКРЕТНОЙ СИСТЕМЫ.

Многие игровые приложения дают возможность использовать эффекты звукового окружения. Но стоит ли игра свеч, когда сателлиты невозможно грамотно расположить вокруг слушателя банально за неимением места. Да и стоят 5.1-наборы не слишком дешево. Приобретение за ту же сумму приличных колонок в формате 2.0 будет более разумным решением, если речь идет именно о качестве выходного аудиопотока. Компания Genius, помимо периферийного оборудования, достаточно давно занимается изготовлением акустических систем, причем не безуспешно. В плане соотношения цена/качество многие наборы этой марки составляют серьезную конкуренцию аналогам от других производителей. Примером может служить дизайнерское решение под названием Genius SP-HF2000X.

Колонки поставляются в большой красочной коробке с указанием характеристик устройства и основных особенностей. Система Genius SP-HF2000X представляет собой двухкомпонентную акустику. Выходная мощность колонок – 60 Вт. Это достаточно много для такого набора, так что любители порадовать соседей звуками выстрелов из рокетланчера останутся довольны. Естественно, речь идет не о дешевых пластиковых сателлитах, а о полноразмерной акустике, так что для установки рекомендуется выбрать достаточно устойчивую поверхность – крепко закрепленную полку солидных размеров или поверхность стола. Под защитной сеткой, которая натянута на пластиковую рамку, скрываются низкочастотные динамики, декорированные стальными кольцами и купольные твиттеры из шелка. Диаметр динамиков – 5.25 дюймов, а твиттера – 1 дюйм. Отверстие фазоинвертора выведено на заднюю панель, так что вплотную к стене ставить колонки не стоит. Интересно, что между собой колонки соединяются через пару тюльпанов – по одному к каждой. Разносить сателлиты по разным углам комнаты не получится, так как провод коротковат. Если не считать пластиковых и металлических декоративных элементов, то вся несущая конструкция изготовлена из MDF, причем стенки толщиной 9 мм оформлены под светлую древесину. Выглядит это достаточно натурально и стильно.

Элементы управления вынесены на переднюю панель одной из колонок. Этот факт ничуть не портит дизайн, а добавляет ему некоторую особенность. Нельзя исключать и удобство такого расположения. Многие производители устанавливают ручки регулировки на задней панели. Не всегда удобно на ощупь настраивать нужные параметры или даже просто включать колонки. На панели управления предусмотрены два выхода, рассчитанные на миниджеки. К одному из них можно подключить наушники, если звуки баталий мешают кому-то из родных и близких. Здесь же имеется кнопка включения с диодным индикатором и три регулятора (громкости, тембра и баса).



$85

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	Активная двухполосная стереопара
Полоса частот:	20 – 20000 Гц
Мощность:	60 Вт RMS
Количество динамиков:	1 низкочастотный (5.25»), 1 высокочастотный (1»)
Соотношение сигнал/шум:	75 дБ
Управление:	Питание, Громкость, ВЧ, Бас
Разъемы:	Выход на наушники, Линейный вход
Материал:	MDF, пластик
Габариты одной колонки:	176x361x215 мм
Цвет:	Светлое дерево

ВЕРДИКТ

Если говорить о звучании акустического комплекта Genius SP-HF2000X, то колонки отлично справляются со всем диапазоном частот. Басы глубокие и насыщенные, а высокие сохраняют непревзойденную чистоту даже на максимальной громкости. Колонки подойдут для прослушивания как электронной музыки, так и классического репертуара. Само собой, эта аккустика отлично подходит для игр и мультимедиа. Отдельно отметим невысокую стоимость комплекта.

КИБЕР-СНАЙПЕР

МЫШЬ CYBER SNIPA INTELLISCOPE LASER MOUSE

Автор:
Бардовский Виктор
prozed@gameland.ru

НЕДОСТАТКА В МЫШКАХ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ «СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ», В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ НЕ НАБЛЮДАЕТСЯ, НО КАК ТОЛЬКО ТАКОЕ КЛЕЙМО ЛОЖИТСЯ, ПУСТЬ ДАЖЕ И НЕ НА САМУЮ КАЧЕСТВЕННУЮ МЫШЬ, ТО ЕЕ ЦЕНА МОМЕНТАЛЬНО УВЕЛИЧИВАЕТСЯ – ПОРОЙ ДАЖЕ В НЕСКОЛЬКО РАЗ. НАЙТИ ДОБРОТНУЮ МЫШКУ, СОЗДАННУЮ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ, ДА ЕЩЕ И ЗА ВМЕНЯЕМУЮ ЦЕНУ ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО. ОДНАКО БЫВАЮТ И ИСКЛЮЧЕНИЯ. ОДНО ИЗ ТАКИХ – МЫШЬ CYBER SNIPA INTELLISCOPE LASER MOUSE.

Первое впечатление сложилось еще на этапе получения запакованного устройства – по форме Cyber Snipa Intelliscope Laser Mouse явно напоминает хорошо известный многим манипулятор Logitech 5-й серии (Logitech G5). Мышь выглядит более компактной и эргономичной. Зрительные ощущения меня не обманули – в руку грызун лег как надо. Он как будто был сделан специально для меня. Материалы, из которых сделана «рабочая поверхность» мышки, очень качественные – даже если ладонь вспотела во время напряженного боя в какой-нибудь новомодный шутер, то контроллер вряд ли выскользнет из руки. Стоит отметить, что создателям манипулятора Cyber Snipa Intelliscope Laser Mouse удалось добиться этого эффекта без использования резиновых элементов в оформлении деталей корпуса.
Кнопок на мышке достаточно много. Помимо классического четырехдиапазонного скроллера и двух боковых клавиш, производителем предусмотрена еще одна кнопка, расположенная на правой стороне манипулятора. Естественно, все они могут быть использованы, например, в спортивных симуляторах. Пользователь также может назначить на такие кнопки переключения видов оружия или еще какие-либо полезные действия, ведь расположены кнопки настолько эргономично, что их нажатие не мешает процессу игры ни на йоту. Но есть еще на корпусе мыши один маленький, но очень важный переключатель. Он позволяет менять значение dpi (то есть менять чувствительность мышки) «на лету». Эта особенность крайне полезна для профессиональных геймеров, ведь зачастую требуется разная степень чувствительности грызуна. Особенно это актуально для любителей Counter-Strike'а, специализирующихся на стрельбе из винтовки AVP.
Теперь поговорим о главном достоинстве любого манипулятора, претендующего на то, чтобы стать предметом воздыхания геймеров – о его приспособленности к реальным боевым условиям. Для этого достаточно запустить, к примеру, свежий сетевой боевик Unreal Tournament 3 и посмотреть, насколько хорошо получится отстреливать врагов с помощью тестируемого устройства. Эксперимент показал, что и в настоящем деле Cyber Snipa Intelliscope Laser Mouse – отличный игровой контроллер! Датчик у мышки чувствителен донельзя – малейшие движения тут же фиксируются датчиком.

$35



ХАРАКТЕРИСТИКИ

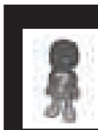
Производитель:	Flexiglow
Модель:	Cyber Snipa Intelliscope Laser Mouse
Тип:	Мышь для ПК
Корпус:	Пластик
Сенсор:	Лазерный
Тип подключения:	Проводное
Количество кнопок:	6 (2 основные, 4 дополнительные)
Средства навигации:	Кнопка / колесо прокрутки
Разрешение:	до 2400 точек на дюйм
Системные требования:	Apple MacOS 9.0, MS Windows 98SE,ME,2000, XP

ВЕРДИКТ

Манипулятор Cyber Snipa Intelliscope Laser Mouse показал себя с лучшей стороны – эта недорогая, но в то же время эффектная и эффективная мышь не провалилась ни в одном из испытаний и по праву может считаться геймерской. К недостаткам можно отнести только тот факт, что в комплекте с манипулятором не идут наклейки на ножки, которые сделали бы и без того хорошее скольжение по ковру идеальным.

КЛЮЧ НА СТАРТ

ИГРОВАЯ СИСТЕМА STARTMASTER MAGNUM EXE C2D6750GTS



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ПРИЯТНО, КОГДА ТВОЙ КОМПЬЮТЕР НЕ ТОЛЬКО ДЕРЖИТ МАРКУ ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ, НО ЕЩЕ И КРАСИВО ВЫГЛЯДИТ. КОМПАНИЯ СТАРТМАСТЕР ГОТОВА ПРЕДОСТАВИТЬ СВОИМ ПОКУПАТЕЛЯМ НЕ ПРОСТО ТЩАТЕЛЬНО ПОДОБРАННУЮ ИГРОВУЮ КОНФИГУРАЦИЮ, А НАСТОЯЩУЮ МЕЧТУ ГЕЙМЕРА. ПЕРВОКЛАССНАЯ ВИДЕОКАРТА, МОЩНЕЙШИЙ ПРОЦЕССОР, УЙМА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ФУНКЦИЙ – ВСЕ ЭТО ЕСТЬ В КОМПЬЮТЕРЕ STARTMASTER MAGNUM EXE C2D6750GTS. ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ТРЕБУЕТСЯ ТОЛЬКО НАЖАТЬ НА КНОПКУ – И СИСТЕМА ГОТОВА К РАБОТЕ.

Чтобы получить полностью рабочий системный блок, нужно потратить большое количество времени на выбор каждого элемента компьютера и аккуратно собирать по частям. Но потратить собственные деньги – это только полдела. Далее нужно правильно подключить все комплектующие, смонтировать их в системном блоке, установить операционную систему и необходимое программное обеспечение. Немногие способны выдержать такое испытание, да и действительно проще доверить исполнение всего вышеупомянутого алгоритма профессионалу. Для того чтобы получать удовольствие от игр необязательно быть техническим специалистом.
Компьютер StartMaster Magnum EXE C2D6750GTS поставляется вместе руководством пользователя, так что даже у неподготовленных новичков не возникнет вопросов касательно первых шагов в освоении ПК. Система собрана в алюминиевом корпусе Cooler Master Mystique 632. Основной особенностью такого кейса являются раздвижные металлические створки с подсветкой на лицевой панели. Благодаря такому декоративному добавлению, ПК кажется немного больше, чем он есть на самом деле. Все органы управления расположены на верхней крышке. Там же находятся и дополнительные порты – пара USB, аудио и FireWire. То есть устанавливать такой блок лучше и удобнее на полу. На лицевую панель корпуса выведен оптический привод, который способен читать и записывать все известные стандарты CD и DVD, а также мультиформатный картридер. На боковой стенке корпуса предусмотрено большое пластиковое окно. Внутри установлено две светодиодных лампы, которые при желании можно отключить вовсе.
Система собрана на плате MSI P35 Neo с использованием набора логики Intel P35 Bearlake. В качестве процессора применяется одна из самых мощных двухъядерных моделей от Intel, а именно Intel Core 2 Duo E6750 с частотой работы 2.66 ГГц. Видеокарта MSI GeForce NX8800 GTS, установленная в рассматриваемой системе, отвечает всем современным требованиям. Этот адаптер последнего поколения от NVIDIA справится с самыми немыслимыми нагрузками. Винчестер всего один. Общий объем памяти магнитного носителя – 320 Гбайт. То есть пользователь сможет записать на него около 64 тысяч музыкальных композиций среднего качества или 457 фильмов в формате DivX. Как известно, памяти много не бывает, так что, возможно, в скором времени придется докупить дополнительный жесткий диск. Оперативной памяти также не слишком много – две планки по 1 Гбайт каждая. Однако такого объема будет достаточно, чтобы играть на самых высоких разрешениях без потери скорости почти во все современные игры.
Что касается операционной системы, то этот компьютер работает на базе Microsoft Windows XP Home Edition. Можно с уверенностью сказать, что сегодня – это наиболее оптимальный выбор для игрового компьютера. Ведь никто не может сказать точно, сколько пройдет времени, пока Microsoft Windows Vista обрастет должным количеством заплаток и научится работать со всеми играми.



$1275

ХАРАКТЕРИСТИКИ StartMaster Magnum EXE C2D6750GTS

Процессор	Intel Core 2 Duo E6750, 2.66 ГГц
Системная плата	MSI P35 Neo (Чипсет Intel P35 Bearlake)
Оперативная память	2 x 1 Гбайт, Kingston KTC1G-UDIMM, DDR2-800 DRAM
Видеокарта	MSI GeForce NX8800 GTS, 320 Мбайт
Винчестер	320 Гбайт, Hitachi HDT725032VLA36
Оптический привод	Sony NEC Optiarc AD-7170S, SATA
Дополнительно	Карт-ридер, 2 лампы неоновой подсветки
Блок питания	500 Вт, Cooler Master RP-500-RCAP
Операционная система	Microsoft Windows XP Home Edition

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06, Overall,1280x1024:	10833
3DMark'06, SM 2.0 Score:	5029
3DMark'06, HDR/SM3.0 Score:	5039
3DMark'06, CPU Score:	2422
3DMark'05, 1024x768:	16192
3DMark'03, 1024x768:	34419
Super PI mod.1.5 XS (1M):	18.92 sec
WinRar 3.60, Multithreading:	1192 MB/sec
Half Life 2, 1024x768, No AA, No AF:	129 FPS
Half Life 2, 1024x768, No AA, No AF:	121 FPS
Quake 4, 1024x768, High Quality, No AA, No AF:	135
Quake 4, 1024x768, 4x AA, 16x AF:	118
FEAR, 1024x768, No AA, No AF:	111
FEAR, 1024x768, 4x AA, 16x AF:	102



Артефакт номера

Tekken Pocket Survival Kit

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Эту замечательную штуковину мы раздобыли в 2006 году на лейпцигской Games Convention. Тогда мы беседовали с целой командой разработчиков Tekken, и они подарили нам «набор для выживания» в мире известного сериала. Стильная красная папочка никогда не поступала и, наверное, не поступит в продажу. А жаль, ведь внутри, кроме UMD-диска с Tekken: Dark Resurrection и DVD-диска с графикой для СМИ, есть еще замечательная инструкция и, самый шик, так называемые Combat Survival Cards. Эти карточки и есть пособие по выживанию в мире Tekken. На каждой изображен какой-нибудь зверский прием из игры, а рядом подробно расписано, какие средства неотложной медицинской помощи помогут жертве хоть как-то оправиться. Вариант «неделя в стационаре» встречается подозрительно редко.

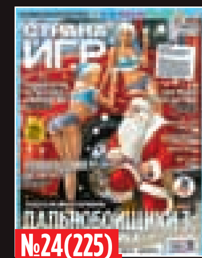
Владелец:
Игорь Сонин,
sonin@gameland.ru



Подведем итоги!

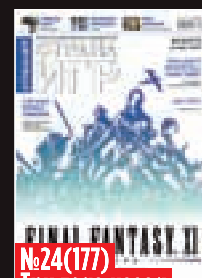
Приз двадцать первого ретроконкурса, фигурка Человека-паука, отправляется в Москву к знатоку ретроигр Тимофею Соловьеву. Поздравляем победителя, а ретроконкурс возвращается к нам со следующего номера. До новых встреч!

Flashback



№24(225)
Год назад
Тема номера:
Дальнобойщики 3: Покорение Америки

В 2007 году долгожданный симулятор так и не вышел...



№24(177)
Три года назад
Тема номера:
Final Fantasy XI

Диверсия среди номерных «Финалок»! Одиннадцатая часть обернулась MMORPG.



№24(129)
Пять лет назад
Тема номера:
Red Faction 2

От тайги до британских морей Красная Фракция всех сильней.



№24(81)
Семь лет назад
Тема номера:
American McGee's Alice

О чем думают дизайнеры Quake, когда читают Льюиса Кэрролла.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Max Payne

ЖАНР:
SHOOTER.THIRD-PERSON

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, XBOX, GBA

РАЗРАБОТЧИК: REMEDY

ИЗДАТЕЛЬ: ROCKSTAR

ГОД ВЫХОДА: 2001



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

В году 2001-м компьютерные игры познали эффект замедления. Тот самый «bullet time» (он же «slo-mo») из большого кинематографа. Эффект стал жутко популярным, пробравшись в каждый второй боевик, от BloodRayne и современной трилогии Prince of Persia до F.E.A.R и последних частей Need for Speed. А у истоков оказался вовсе не Джон Ву с инспектором Текилой и не бодрые произведения по мотивам «Матрицы». Все они припозднились, уступив трон крутому нью-йоркскому полицейскому по фамилии Пэйн. Max Payne – долгострой, не ставший разочарованием. Банальный сюжет, поданный с непревзойденным мастерством. Простецкие редкие ролики на движке, но феерические мгновения самой игры. И хотя она не представляла ничего особенного (заглянули в комнату, перебили бандитов, зашли в следующую), пресловутый эффект замедления затмил все, заставил проходить одну и ту же сцену десятки раз, смотреть, как пули рассекают воздух, снова и снова. И снова. Челюсть скатывалась к пальцам (на ногах), игрок глазел на фотореалистичные текстуры, на ошметки обоев, пыль, штукатурку. На три с половиной приема Макса, которые тот добросовестно выполнял, повинуясь нашим командам. На выстрел из снайперской винтовки. На падающие тела наших врагов... Больше здесь ничего не было, но иного никто и не просил. Словно в трансе игрок добирался до финальных титров раньше, чем успевал задуматься, почему все такое однообразное, почему павшие недруги проваливаются сквозь предметы, зачем у Макса злая кривая ухмылка на лице, делающая его похожим на Джокера из фильма про Бэтмена... Ну правда, зачем? Такое лицо не соответствует характеру Макса, если судить по истории, которую нам рассказывают отличными комиксами, почти полностью заменившими здесь видеоролики. В комиксах Макс не похож на веселящегося психа. Он трагичен, ироничен, чертовски крут, но сохраняет рассудок и трезвый ум, несмотря на массовые отстрелы всех, кто встал на его пути. Поводов для стрельбы у Макса более чем достаточно. Наркоманы убили всю его семью, а когда полицейский внедрился в мафиозную организацию, чтобы выяснить, откуда пришел неизвестный наркотик, Макса подставили. Каким-то образом мафия узнала, кто он такой; единственный друг в полиции, последняя связь с внешним миром, убит, причем убийство повесили на Пэйна. Теперь Макс между молотом и наковальней, за ним охотятся все. Его единственный шанс – докопаться до правды, пройдя весь путь от грязных низов и темных подворотен до чистой верхушки, притаившейся в роскошных апартаментах на последнем этаже надежно охраняемого небоскреба. Человек, которому нечего терять, с полным правом на месть, загнанный в угол, вооруженный до зубов и очень опасный, как для чужих, так и для своих. Впрочем, «своих» в этом мире у него давно не осталось. Избитый сценарий про героя-одиночку, убивающего врагов одного за другим, украсили огромным количеством деталей, по кирпичикам создавших особый мрачный настрой. Макс стал личностью проработанной; персонажем, достойным не одной хорошей игры. История уже получила продолжение. Ждем часть третью?



1 Великолепные комиксы и закадровый голос Макса стали визитной карточкой Max Payne. Эта исповедь доберется до глубин вашей души, если вы способны хоть на каплю сочувствия.



2 Меняются декорации, не меняются перестрелки. Но эффектных сцен, что удивительно, хватает. Макс наскучит не скоро.



3 Следом за игрой посыпались фанатские моды и переделки «под Матрицу». Макса переодели в Нео, научили «кунг-фу» и новым приемам уклонения от выстрелов, заимствованным прямиком из трилогии братьев Вачовски.



The Operative: No One Lives Forever

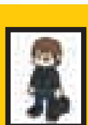
ЖАНР: SHOOTER.FIRST-PERSON \ ACTION-ADVENTURE. STEALTH

ПЛАТФОРМА: PC, PS2

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH

ИЗДАТЕЛЬ: FOX INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

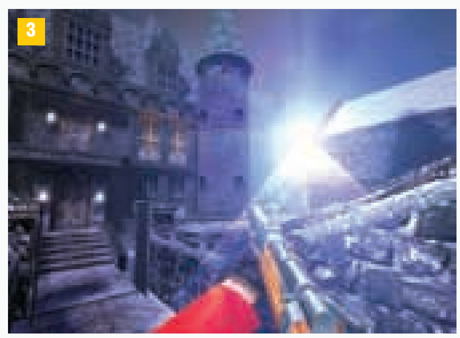
Не зря название игры вызывает в памяти очередную серию бессмертной «бондианы» – перед нами один из самых ярких примеров тонкой пародии. Такой должна быть настоящая пародия: умной, веселой, непошлой. Вместе с No One Lives Forever (далее NOLF) в мир компьютерных игр пришла Кейт Арчер, обосновалась там всерьез и надолго, подтвердив свое право на популярность в короткой, но удачной второй части. Потом, как водится, сериал захирел, испортился; в Contract J.A.C.K. вместо милашки Кейт нам подсунули невыразительного мужика, продолжительность сократили еще сильнее, враги неожиданно отупели, а намек на adventure исчез без следа. И хотя Contract J.A.C.K. не был такой плохой игрой, как ее обычно малюют, авторы мудро решили временно приостановиться, не продолжать. Но то уже совсем другая история, а сейчас речь пойдет про первый NOLF. Вообразите смесь из Half-Life, Thief и GoldenEye 007, приправленную стилистикой 60-х и разбавленную остроумными шутками, частично заимствованными, частично собственными. Безумные злодеи, мечтающие о захвате мира. Элегантные шпионы, ловко подставляющие друг друга. Секретные устройства под видом самых обычных предметов, вроде гранаты-помады, заколки-отмычки или очков со встроенной фотокамерой. Сегодня, после несчетного количества игр про Джеймса Бонда, NOLF по-прежнему остается отчасти произведением оригинальным, благодаря увлекательному сценарию, неглупому юмору и обворожительной главной героине. Иллюзию интерактивного кино усиливают многочисленные ролики на движке, постоянная смена места действия (от узких улочек Марокко до швейцарских Альп, от глубин океана до орбитальной станции) и изящно вплетенные в игровой процесс «мини-игры» (вроде свободного падения с самолета, поездки на мотоцикле и допроса свидетеля). Есть здесь и элементы stealth. Каждой третьей сценой разработчики пытаются убедить нас, что бегать и стрелять в свое удовольствие не получится, но обозвать NOLF полноценным stealth-action означало бы покривить душой; сие громкое имя больше применимо ко второй части. Так что бегайте осторожно, но без стеснения, благо уровней, где «стелс» является обязательным, не так много, как кажется на первый взгляд. Впрочем, в остальных случаях тихие и незаметные действия также поощряются, а подобравшись к врагам поближе, часто можно подслушать их разговор и стать свидетелем множества уморительных сценок. Порой нам разрешают пообщаться с NPC, мирно побродить по уровню, чтобы, к примеру, найти дружественного агента и решить, как лучше пробраться в охраняемое здание, в помещениях которого и развернется новая перестрелка. Специально для любителей-коллекционеров авторы попрятали многочисленные конверты, кейсы, папки с «совершенно секретными документами» по всем неприметным углам. Что-то можно забрать с собой и даже почитать, что-то позволят только сфотографировать… Хвалить графическое оформление в рубрике «Ретро» будет несколько странно, а вот звук, музыку и игру актеров грех не отметить. Это как раз тот случай, когда звук – половина удовольствия, получаемого от произведения в целом.



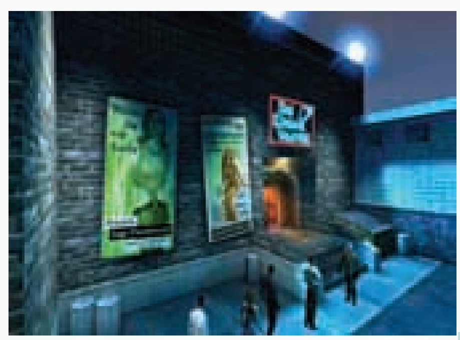
1 Пистолет против «флакончика духов»... Пожалуй, дядечька обречен.



2 NPC способны как помочь, подкинув информацию, так и навредить, не вовремя подняв панику. В любом случае, стрелять в них не рекомендуется.



3 Винтовка – лучший друг шпиона, свет – злейший враг шпиона. В NOLF свет не так уж мешает. А вот преимущества оптического прицела вы оцените не раз.



Spyro the Dragon

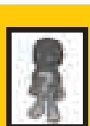
ЖАНР: ACTION.PLATFORM.3D

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: INSOMNIAC GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@gameland.ru

Или Insomniac Games чертовски везет, или ребята, которые трудятся в ней, удивительно талантливы. Как иначе объяснить, что уже второй проект студии так удачно выстрелил? Только сделкой с самим дьяволом. Сиреневым дьяволом, если быть точным, потому что только он может заставить покрасить главного героя, рогатого дракончика, в лиловый цвет. Зовут нашего фиолетового друга, как это ни удивительно, Спайро, и он единственный дракон, который не попал под чары злодея Гнасти Гнорка (Gnasty Gnorc). Гнорк обратил всех своих чешуекрылых врагов в камень за то, что они отпускали фамильярные шуточки о нем, когда снимали фильм про свое драконье житье-бытье (я всегда говорил: документальное кино – корень всех бед). Более того, гнорковские прихвостни разворовали все сокровища летучих рептилий, так что перед Спайро стоит четыре глобальных задачи: вернуть драконам прежний облик (кстати, оживленные собратья ничем нам не помогут, кроме доброго слова); найти золото партии; отомстить супостату; и, наконец, научиться летать. Увы, последняя цель так и не будет достигнута: всю игру Спайро будет лишь парить. Зато он умеет дышать огнем и таранить врагов рогами, словно бык. И все это на протяжении целых шести миров-уровней, между которыми курсирует воздушный шар. Insomniac Games разработала два продолжения для PS one, а игры сериала Spyro для прочих платформ делали другие люди. Сама же контора-основательница решила развивать другой платформер – Ratchet & Clank.





Zeus: Master of Olympus

ЖАНР: STRATEGY.MANAGMENT

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: IMPRESSIONS GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: SIERRA ON-LINE

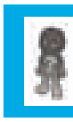
ГОД ВЫХОДА: 2000

В одном из предыдущих номеров мы писали о Pharaoh, преемнике сериала Caesar. И даже сказали, что вся линейка градостроительных симуляторов от Impressions Games сплошь состоит из однояйцовых близнецов, одетых в костюмы разных эпох. Так вот, Zeus: Master of Olympus перенес классический геймплей на благодатную почву Эллады. Оказалось, древние греки возводили города точно так же, как римляне с египтянами: проводили дороги, строили жилье по девяносто тысяч у.е. за квадратный метр и развивали инфраструктуру. Ну и грызлись с соседями. Увы, война так и не стала для сериала искусством, а осталась на уровне сходок стенка на стенку, во время которых игрок может сгонять на кухню и сварить кофе. Однако теперь постоянной армии в нашем распоряжении нет: лишь горожане встают под копье по первому требованию, что, естественно, тормозит работу. Зато на новый уровень вышла дипломатия: теперь мы не просто обороняем родные края, мы и сами можем захватить соседский полис (или просто ограбить его, а то и вовсе разрушить до основания). Вдобавок в Zeus появилось такое понятие, как колонии. Они приносят денежки. Забавным нововведением стали монстры и боги, что ошиваются на карте в поисках смертных. Найдут – раздавят и глазом не моргнут. Тему мифологии впоследствии удачно развило дополнение Poseidon, повествующее об Атлантиде. Zeus и Poseidon – яркие представители сериала, жаль только, что разработчикам так и не удалось упростить интерфейс.





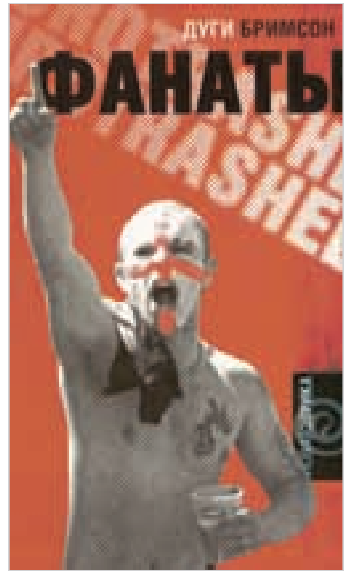
Bookshelf



Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com







СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО «ЧИСТОВИК»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Сначала был «Черновик». Фантастическая история о московском продавце в компьютерном магазине Кирилле, который неожиданно приобрел огромную силу и энциклопедические знания, но при этом исчез из памяти всех своих знакомых, родных и даже собаки. Он стал функционалом-таможенником, имеющим в распоряжении башню-проход в другие миры. Он пропускает людей, скажем, из Москвы в какой-нибудь город другой вселенной. Неплохо зарабатывает и всего лишь следит за багажом, не пропуская запрещенные предметы в не готовый для этого мир. Мало кто знает о функционалах. И в этом вся прелесть – ведь ты посвящен в тайну, недоступную большинству. «Черновик» – отличный роман в духе Лукьяненко. Прежде всего, о человеческих ценностях. А вот «Чистовик» – это продолжение незаконченной истории Кирилла, который решил избавиться от свалившихся на него привилегий и вернуться к обычной скучной жизни. Зачем и почему? Ну, это вполне подробно и четко описано в самой книге. Мы близко познакомимся с миром функционалов – людей, которые в совершенстве владеют какой-то определенной профессией. В совершенстве, недоступном простым смертным. Также мы познакомимся с другими функционалами, освоившими достаточно интересные профессии. Например, функционал-музыкант или функционал-почтальон. Мы побываем в других мирах. Намного более странных, чем наша привычная Земля.
Честно говоря, мне эти истории про «параллельные миры» уже порядком надоели. Да, в «Черно-Чистовике» все несколько иначе. Да, тут более человеческая и продуманная история. Но по сравнению с «Черновиком», «Чистовик» меня немного расстроил. Слабоват.
Объясню. Первая книга завораживает, интригует, затягивает. Яркая история и отличные мысли. А вот вторая – уже не то. Да, вроде закрученный сюжет. И даже есть пара неплохих мыслей. Но живой картинки перед глазами не встает. Не хочется прочитать книгу от корки до корки за один присест. Хотя концовка отличная. По-человечески добрая, хоть и немного нереальная. Но это же все-таки фантастика.

ВАЛЕРИЙ ЗЕЛЕНОГОРСКИЙ «В ЛЕСУ БЫЛО НАКУРЕНО…» ЭПИЗОД IV

ЖАНР: ИРОНИЧЕСКАЯ ПРОЗА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Если коротко описать «В лесу было накурено…», это сборник рассказов. Застольные байки для людей в возрасте, у которых еще не погасли воспоминания о советском времени. Еще ее могут почитать подростки, уверенные, что в Советском Союзе секса не было. Но все-таки он был, и автор это упорно доказывает. Рассказы получились довольно забавные. В них даже можно разглядеть какие-то назидательные советы или уроки жизни. Но это, скорее, увеселительная книга для людей, по тем или иным причинам не способных оценить более глубокие тексты. Ну не могу я всерьез принимать книгу, в которой нецензурные слова являются чуть ли не главным авторским приемом. К сожалению, это становится нормой для современных писателей. Особенно русских. Это очень печальная тенденция. Хотя мой брат был бы в восторге от этого простого мужского юмора. На вкус и цвет, как говорится, товарищей нет. Автор – человек довольно известный в высоких и влиятельных кругах нашего общества. Он организовывает вечеринки и концерты для российской бизнес-элиты. Умеет поддержать разговор и повеселить своими историями гостей. Однажды его друзья попросили составить сборник рассказов, которые так нравились непритязательным гостям. И вот результат. Вышло уже четыре книги. Как написал автор на заднем форзаце: «Книга не рекомендуется тем, кто знает, что и как: она предназначена для тех, кто сомневается, что он венец творения». Сам автор, похоже, даже не думает сомневаться в своем великом знании всего и вся и непременно иронизирует по поводу мира и его обитателей. Порой даже слишком жестоко. Но зачастую он говорит все, что видит вокруг. Как видит сам. Привирая, иронизируя и утрируя. По-другому нельзя смотреть на современную Россию и уж тем более на ее прошлое, скажете вы? Можно. И нужно. Нужно видеть недостатки и исправлять их. И, конечно же, нужно верить в светлое будущее.

ДУГИ БРИМСОН «ФАНАТЫ»

ЖАНР: ДОКУМЕНТАЛЬНАЯ ПРОЗА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АМФОРА»

Англичанин Дуги Бримсон – самый известный в Европе автор документальных и художественных произведений на тему «хулиганы и с чем их едят». Как известно, английские фанаты – самые яростные и жестокие в мире. И Бримсон отлично пользуется этой темой: то документально показывает, насколько жестоки его соотечественники, когда речь идет о футболе (например, «Куда бы мы ни ехали», 1996), то наоборот – защищает их, рассказывая о таких же течениях в других странах («Фанаты», 2003 или «Восстание фанатов», 2007). В этой книге мы можем прочитать истории зарождения и развития фанатских организаций в большинстве крупных Европейских государств. Очень любопытно для людей, которые увлекаются футболом. Про Россию тут тоже написано. Мы названы чуть ли не преемниками английских болельщиков. Наши соотечественники порой крайне жестоко относятся к противникам своих команд. Хотя самыми жестокими фанатами, по мнению автора, являются поляки. И все это подтверждено документальными сведениями, с указаниями точных дат, времени и примерных действующих лиц.
Посылкой к написанию этой книги послужила жестокая смерть двух английских болельщиков в 2000 году в Стамбуле, куда те приехали за день до первой игры полуфинала кубка УЕФА болеть за свою команду. На них напали местные. Автор был потрясен. Он хотел найти объяснение этому происшествию и занялся социологическим исследованием. Грубо говоря, эта книга – сбор исторических фактов, которые будут интересны многим людям, увлекающимся футболом. И больше никому. Написано слишком глубоко и сухо, чтобы увлечь посторонних людей. Одним словом, очень специфическая книга. Автор писал ее как призыв бороться с футбольным насилием, он открывает глаза миру на эту печальную ситуацию в Европе. На мой взгляд, ситуация действительно очень опасная. Вроде, цивилизованный и технически развитый мир, а ведем себя как первобытные животные, силой доказывая свою правоту.

ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 31 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА.

КОНКИСТАДОРСКИЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания Nival Online проводят конкурс по игре Granado Espada.

Это была грандиозная эпоха Великих открытий и завоеваний, когда отважные конкистадоры, разочарованные прежней жизнью, отправлялись покорять земли Нового Света, в надежде обрести богатство и счастье на неизведанной земле. Романтическая мечта о новой жизни, в которой не будет горестей и печали, направляла их к таинственным берегам, наполненным самыми неожиданными приключениями. Почувствуй себя истинным кабальеро в игре Granado Espada: управляй одновременно тремя персонажами, сражайся за территории нового света, и окунись в удивительную атмосферу эпохи барокко!

Если вы искусно владеете не только шпагой и мушкетом, но и уверенно держите в руках кисть, карандаш или фломастер, если в вашем сердце играет мятежный дух талантливого портретиста, включите креативное мышление и изобразите трех персонажей, которым бы вам по-настоящему хотелось управлять в Granado Espada. Фантазия художника не ограничивается никакими жесткими рамками, однако желательно выполнить портрет трех конкистадоров в европейском стиле 17-18 веков. Пусть вас вдохновляет дыхание времени великих географических открытий, загадки мироздания и белые пятна на карте мира; изысканные наряды – камзолы, бальные платья, сюртуки, корсеты и кружевные перчатки.

Условия конкурса:

На конкурс принимаются нигде ранее не опубликованные работы в формате .jpg, .tif и .psd. Компания Nival Online оставляет за собой право заключить договор о передаче авторских прав на выбранные конкурсные работы, для использования их в коммерческих целях. Участник конкурса должен быть готов предоставить по просьбе организаторов исходный файл с рисунком в полиграфическом качестве. Организаторы конкурса оставляют за собой право публиковать дополнительную информацию о конкурсе, разъясняющую содержание и цели его проведения и не несут ответственность за возможные перебои и ошибки в работе почты и программного обеспечения. Участие в Конкурсе означает полное согласие участника с условиями его проведения.



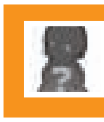
Авторы 50 лучших работ будут награждены изысканными коврами для мыши NOVA для настоящих живописцев.

Работы принимаются по адресу: 123060, Москва, 1-ый Волоколамский проезд, д. 10, стр. 1, компания Nival Online с пометкой «3 конкистадора», а также по электронной почте contest@nivalonline.com с темой письма «3 конкистадора».

Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



СОКРОВИЩЕ НАЦИИ: КНИГА ТАЙН

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 27 ДЕКАБРЯ

- ЖАНР: ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: NATIONAL TREASURE: BOOK OF SECRETS
- РЕЖИССЕР: ДЖОН ТАРТЛТАУБ
- В РОЛЯХ: НИКОЛАС КЕЙДЖ, ДИАНА КРЮГЕР, ХАРВИ КАЙТЕЛ, ХЕЛЕН МИРРЕН, ЭД ХАРРИС
- ПРОИЗВОДСТВО: США, JERRY BRUCKHEIMER FILMS
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



РЕЖИССЕР

ДЖОН ТАРТЛТАУБ



ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«ДУМАЙ ПО-КРУПНОМУ» (1990), «СУМАСШЕДШАЯ ИСТОРИЯ» (1991), «ТРИ НИНДЗЯ» (1992), «КРУТЫЕ ВИРАЖИ» (1993), «ПОКА ТЫ СПАЛ» (1995), «ФЕНОМЕН» (1996), «ИНСТИНКТ» (1999), «МАЛЫШ» (2000), «СОКРОВИЩА НАЦИИ» (2004)

Джон Тартлтауб родился 8 августа 1963 в США. Он получил высшее образование в Уэслианском университете в Кентукки, а также окончил киношколу (USC School of Cinematic Arts). В первой половине девяностых Тартлтауб режиссировал мейнстримовые и ничем не примечательные комедии средней руки. Ну чем может врезаться в память фильм о ямайских бобслеистах на Олимпийских играх («Крутые виражи»), пусть и с претензиями на философские размышления о расовых предрассудках? Для «Думай по-крупному» и «Сумасшедшей истории» Джон даже сам написал сценарий. Однако во второй половине девяностых Тартлтауб попробовал себя в разных типах драмы: романтическом («Феномен») и детективно-психологическом («Инстинкт»). В этих двух фильмах снимались Джон Траволта и Энтони Хопкинс (второй, кстати, играл привычного для него маньяка-убийцу за решеткой). А это очень неплохой трамплин для дальнейшей карьеры. В 2000 Тартлтауб ставит и сам продюсирует мелодраму «Малыш». Там Брюс Уиллис встречает ребенка, который оказывается им самим из прошлого. Взрослому Брюсу приходится отправиться в свое детство, чтобы исправить собственные ошибки, а после путешествия он переосмысливает свою жизнь. Наконец, в 2004-м Тартлтауб вместе с Брукхаймером снял первую часть фильма «Сокровища наций».

Джерри Брукхаймер и Walt Disney Pictures по-прежнему пытаются разродиться франчайзом, который повторит успех «Пиратов Карибского моря». Претендентом на трон выступают «Сокровища нации». Собственно «Сокровища…», как и «Пираты…», ничего особенного не представляют: классический приключенческий фильм а-ля «Индиана Джонс» с загадками, скроенными по лекалу «Кода да Винчи». Разве что охота за сокровищами приобрела сильный привкус ура-патриотизма, а события вертятся вокруг американской истории. Но вторичность искупается игрой актеров и захватывающим действием. Как думаете, может фильм, собравший $350 млн, остаться без продолжения? Это все равно что пустить на бульон курицу, которая несет золотые яйца, и Джерри Брукхаймер понимает это, как никто другой. Итак, встречайте, «Сокровища нации: Книга тайн» (следуя голливудской моде, создатели отказались от порядкового номера в названии). Во вторую часть переберутся герои из первой, кроме тех, что погибли или отправились за решетку. Бенджамин Гейтс (он же Benjamin Gates, он же Николас Кейдж) читает лекцию о Джоне Уилксе Буте, убийце Авраама Линкольна, и 18 пропавших страницах из дневника террориста, как вдруг в аудитории встает человек и показывает одну из них. В этом отрывке упомянут Томас Гейтс (Thomas Gates), прадед главного героя, который, вероятно, замешан в убийстве президента. Чтобы доказать чистоту своего рода перед законом и демократией (звучит гимн США), Бен берется за историческое расследование. Он узнает, например, о «Книге тайн», собрании документов обо всех секретах нации («Зона 51», пришельцы, убийство Джона Кеннеди, тайные общества и прочие сенсации из программы «Необъяснимо, но факт»). Там скрываются ответы на все вопросы (в том числе и разгадка убийства Линкольна и 18 исчезнувших страниц), но вот беда, доступ к столь интересному собранию сочинений имеет только президент США, а значит, Гейтсу нужно срочно баллотироваться на этот пост, либо банально похитить человека номер один в Америке. Разумеется, у профессора истории нет никаких шансов победить на выборах (на это способны только милые недотепы и жены бывших президентов), поэтому Бенджамин выбирает второй вариант. Ворваться в Букингемский дворец или в Белый Дом, украсть что-нибудь и похитить человека (лучше всего персону видную) – вот методы героя нашего времени. Судя по всему, поиски приведут Бена со товарищи к секретному микрофильму масонов, спрятанному в горе Рашмор (та, на которой высечены лица четырех президентов). Не меньшей сенсацией станет и тоннель, ведущий к несметным сокровищам – Золотому Городу Кортеса. Как уже говорилось выше, «Сокровище нации» создается по канонам «Индианы Джонса», «Лары Крофт» и детективов Дена Брауна, так что каша из мифов и исторических фактов обещает быть наваристой. Про юмор, путешествия по всему свету и исторические достопримечательности, разумеется, никто не забудет. Может, это и есть преемник «Пиратов Карибского моря»?







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



ВОЙНА ДИНОЗАВРОВ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 27 ДЕКАБРЯ

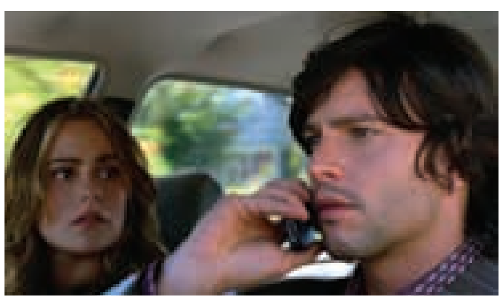
ЖАНР:	ФЭНТЕЗИ, ЭКШН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	D-WAR
РЕЖИССЕР:	ХЕН-РЭ СИМ
В РОЛЯХ:	ДЖЕЙСОН БЕР, АМАНДА БРУКС, РОБЕРТ ФОРСТЕР, ЭЙМИ ГАРСИЯ
ПРОИЗВОДСТВО:	США, ЮЖНАЯ КОРЕЯ, YOUNGGU-ART MOVIES
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	107 МИНУТ

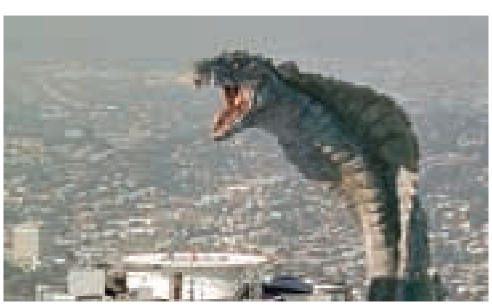


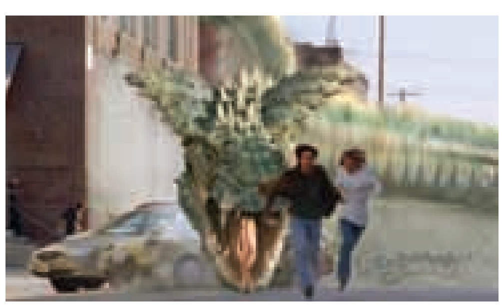
Монстром быть почетно. Тебя боятся впечатлительные девушки, игрушки с твоей физиономией всегда популярны у детей младшего школьного возраста, про тебя снимают фильмы, наконец. Про Кинг-Конга, например, с 1933 года снято семь картин, и вот результат – его костюм узнают на Хэллоуине. Годзилла, образ которой был создан во многом под влиянием гигантской обезьяны, переплюнула своего прародителя: 47 лент с 1954 года. Теперь понятно, кто есть кто в мире монстров? Правда, Годзилла редко выезжает с гастролями за пределы Японии, предпочитая крушить родной остров. Вот кореец Хён-рэ Сим (Hyung-rae Shim) и решил подсуетиться: снять фильм про динозавров, крушащих современный Лос-Анджелес. Но переводчик решил иначе – крушить нашу цивилизацию будут драконы. В драконов (а вовсе не в скотину времен Мезозоя) умеют превращаться таинственные существа Имуги (Imoogi), которые, согласно корейской легенде, «вернутся и разрушат планету», и этим они сильно напоминают трансформеров. Даже слоган «Они превратили наш мир в поле битвы» живо напоминает о десептиконах, автоботах и прочих оптимус-праймах. Только вот Имуги превращаются в драконов всего раз в пять столетий, и это их шанс покорить Землю, для чего им нужно найти таинственный «символ дракона». Этим-то демоны и займутся в ленте D-War (никаких намеков на высадку в Нормандии! Название расшифровывается как Dragon War). Дело в том, что Имуги бывают злыми и добрыми, и очень важно, кто же получит «символ дракона». Про монстров, сеющих хаос, делает репортаж журналист Этан Кендрик (Ethan Kendrick), и в ходе собственного расследования он выходит на девушку Сару, пораженную таинственной болезнью. Нет смысла пересказывать интригу, но Сара напрямую замешана в борьбе Имуги.

Трейлеры фильма вполне удобоваримы и легко дают понять, что же нас ожидает. Огромные тени, нависающие над мегаполисами, исполинские змеи, мчащиеся по тоннелям и улицам, люди, застывшие на улицах и наблюдающие за чудовищами – все как положено. Драконы пастью хватают вертолеты и кидают их в автомобили, а потом поднимают машины и бросают их в геликоптеры. Огонь, шум, рык, сирена, столпы дыма и пыли, надписи на корейском. А еще в кадре появляются серо-коричневые люди, закованные в броню с шипами и не издающие иных звуков, кроме криков и утробного рева (Имуги в демоническом обличии, не иначе). Приятным завершением действа мне кажется гигантский змей, нависающий над целующейся парочкой, а секундой позже обвивающий небоскреб от основания до самой крыши, эдакая отсылка к Кинг-Конгу.







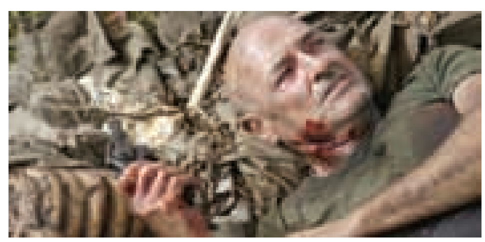


И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Для западного человека коммунизм, КГБ и Красная площадь – это своего рода притягательная экзотика, забавные атрибуты чужой страны. Никто бровью не поведет, если Вин Дизель не откажется доказать любовь к вождю мирового пролетариата и сыграть его роль в фильме «Треск» нашего режиссера Виктора Конисевича, за плечами которого сериал «День гнева» и известные клипы. По сюжету картины, ученый изобретает аппарат, позволяющий переносить в наше время людей из прошлого. Как вы уже поняли, в XXI век перенесут самого Владимира Ильича, которого якобы и сыграет Дизель. Во всяком случае, сейчас, когда пишется этот материал, в планах знаменитого актера значится ноябрьский визит в Москву. Кроме Вина в ленте снимутся Станислав Любшин и Алексей Панин, а выход фильма назначен на февраль 2008 (признаться, слишком уж быстро). Успеет ли Дизель освоить русский и научится ли картавить, остается под вопросом.



Голливудский «бадабум» (он же забастовка режиссеров, актеров и сценаристов) еще только впереди, летом 2008. А вот члены Гильдии Сценаристов выкинули свои чернила с перьями уже в начале ноября, чем немало смутили недальновидных продюсеров сериалов. Так, например, сценарий четвертого сезона сериала Lost готов только наполовину, а кто и когда будет дописывать оставшиеся восемь эпизодов – неизвестно. Причем в конце уже написанной части зрителей ожидает мощная интрига, а выпускать сериал в таком виде и оставлять зрителя в предвкушении до второго пришествия – не дело. Поэтому продюсеры подумывают перенести премьеру четвертого сезона на 2009 год и объединить уже готовые 8 серий с 16, которые будут написаны для пятого. А вот продюсеры сериала 24 не стали тянуть кота за хвост и просто отменили премьеру седьмого сезона, намеченную на 13 января. Ведь отснято всего 8 или 9 эпизодов из 24, а предсказать сроки и исход забастовки невозможно.



Twentieth Century Fox решила всерьез заняться экранизацией Max Payne, объявила, что сценарий уже готов, а также озвучила имена причастных к картине лиц. Режиссером станет Джон Мур, поставивший «В тылу врага», «Полет феникса» и «Омен», а главную роль мстящего полицейского, потерявшего семью, исполнит Марк Уолберг (лицо этого милого человека вы видите на фото). До этого он отметился в фильме «Отступники» Мартина Скорсезе и римейках «Ограбления по-итальянски» и «Планеты обезьян». Между тем выход назначен на далекий 2010 год.





НУАР

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

АНИМЕ: Нуар (Noir) **ФОРМАТ:** телесериал, 26 эпизодов **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Койти Масимо, 2001 **ИЗДАТЕЛЬ:** Мега-Аниме **СТУДИЯ:** Bee Train **НАШ РЕЙТИНГ:** нужно смотреть

Режиссер Койти Масимо задумывал «Нуар» как первую часть трилогии в стиле, как его называют на Западе, «girls with guns» («девки с пушками»). Неофициальным продолжением «Нуара» стал Madlax в 2004-м, а в начале этого года стартовал и еще один сериал режиссера на ту же тему – El Cazador de la Bruja. Эта последняя работа настолько бестолковая, что поневоле думаешь, что и «Нуар», наверное, был таким же придурочным, только шесть лет назад ты не смог его распробовать. Приятно обнаружить, что это не так. «Нуар» – хороший. Тем более удивительно, что японцы, снимающие сотни сериалов в год, где в каждом втором есть огнестрельное оружие, а в каждом первом – девки, за шесть лет так и не сделали ничего похожего, кроме двух идейных продолжений. В Madlax и El Cazador de la Bruja нормальный боевик превращается в сказочку про волшебных девочек. Временами кажется, что если бы Джона Ву посадили режиссировать аниме, а Люка Бессона – писать сценарий, то у них вышел бы именно «Нуар» или, может быть, даже что-то получше.

Название сериала можно понимать двояко. С одной стороны, оно намекает на мрачные фильмы в стиле нуар. С другой, у слова «нуар» есть свое значение в мире сериала. Там «нуаром» называется пара наемных убийц-профессионалок. Еще один, тайный смысл слова так и остается неизвестным, и его поиски продлятся до самой последней серии. В начале сериала мы знакомимся с двумя главными героинями. Француженка Мирей Буке получает электронное письмо от японки Кирики Юмуры. Когда Мирей открывает послание, из колонок ее компьютера раздается некая очень важная мелодия, которая заставляет молодую женщину немедленно отправиться на встречу в Японию. Там выясняется, что Кирика не помнит решительно ничего, ее документы сфабрикованы, и даже имя, скорее всего, вымышлено. Вместе девушки отправляются искать ключи к своему общему прошлому, и уже в самом начале Мирей принимает решение убить Кирику, как только все выяснится. Дальше – таинственная европейская организация Les Soldats строит им всяческие козни, появляются другие претендентки на титул нуара, и редкая серия обходится без большой перестрелки в финале.

«Нуар» очень сильно отличается от прочих аниме, но когда смотришь сериал, не сразу понимаешь, чем именно. Ты не можешь поймать глазами это «что-то», что придает «Нуару» его стиль. Потому что дело не в том, что здесь есть, а в том, чего здесь нет: нет натянутого юмора, нет чибиков, нет

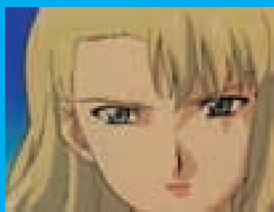
Действие одной из серий происходит в России. У нас все как положено: глубокие снега, хитрые КГБшники, симпатичные котята.

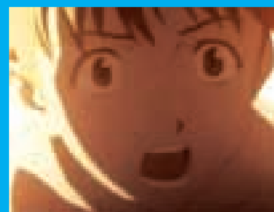




АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Huntress, смонтированный из видеоряда телесериала Noir под песню Hunter в исполнении певицы Дайдо; заставку из игры ef – A Tale of Memories, снятую под руководством известного режиссера Макото Синкая; еще один трейлер фильма Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone, на этот раз – на песню Fly Me to the Moon в исполнении Утаду Хикару; официальный клип на песню Hurry Xmas группы L'Arc~en~Ciel. Она не звучала в аниме, но как нельзя лучше подходит к празднику. С Новым годом!








В «Нуаре» нет, кажется, ни одного кадра с трусами. Одно из двух: или это сознательное художественное решение, или убийцы трусов не носят.



трусов в кадре, нет серий про море или горячие источники, нет комичных персонажей, нет волшебных девочек и гигантских роботов. Авторы говорят, что создавали сериал, который от обычного игрового кино отличался бы только одним – тем, что он рисованный. Из такого подхода возникают многие совершенно нехарактерные для аниме решения. Например, у Мирей и Кирики нет постоянных костюмов – как и в обычной жизни, они носят одежду, подходящую по погоде и по ситуации. Герои говорят очень мало, и практически никогда – о чувствах, но отношения передаются через позы, взгляды, жесты. В кино актеры делают это на полусознательном уровне, а в аниме нужно продумать каждое движение героини. Особая нагрузка приходится на предметы-символы, будь то часы Мирей или злосчастный столовый прибор из нашего конкурса. Все оружие, попадающее в кадр, действительно существует и звучит так, как звучит в жизни. Мирей пользуется Beretta M1934, Кирика – Walther P99, но по ходу дела им чего только не придется брать в руки: от дужки для очков до американской штурмовой винтовки M16. Особое внимание уделяется перестрелкам, которые поставлены с маниакальным тщанием и вниманием к мелочам. В Naruto, бывает, целые серии уделяют объяснениям происходящего, а здесь героини не думают и не комментируют – они на работе, и они действуют. Отличный пример: Мирей, спрятавшись за углом, выпускает три пули вслепую, но не в одну точку, а одновременно приседая к земле. Каждая пуля уходит на своей высоте, и шанс попасть растет. Это одна из тех мелочей, которые нигде и никак не объясняются, но на подсознательном уровне производят неизгладимое впечатление. Есть у медали и обратная сторона – безликие враги («агентысмиты») в костюмах. В кадре они живут около пяти секунд и важны не более, чем пушечное мясо у того же Джона Ву в «Круто сваренных». Реализм в таких вещах весьма избирателен: он касается внешнего вида оружия, но не перезарядок или меткости рядовых вражеских «шестерок».

Девушки говорят мало (особенно во время перестрелок), но это компенсируется превосходными песнями на итальянском языке. Canta Per Me и Salva Nos, записанные специально для «Нуара», появляются чуть ли не в каждой серии и даже не думают надоедать. Наоборот, они становятся отличным фоном для очередной огнестрельной разборки. Песни довольно редко звучат в аниме, и они только подчеркивают необычный стиль «Нуара». Звуковая дорожка сериала записана из-

Short News Super Turbo EX Edition

В январе на японском телевидении стартует телесериал Persona -Trinity Soul-, созданный на основе известного японского ролевого сериала. Действие аниме Trinity Soul будет происходить через десять лет после событий игры Persona 3. Как происходящее будет выглядеть на экране, можно понять из единственной на сегодня опубликованной картинки. Вот она.



Японская ветвь сети ресторанов быстрого питания Pizza Hut продолжает борьбу за сердца отаку. Если помните, ненавязчивая реклама Pizza Hut уже мелькала в меха-сериале Code Geass, а позже пиццерии устраивали промо-акцию, приуроченную к выходу на экраны первого нового полнометражного «Евангелиона». Следующий шаг – рекламная кампания с участием героинь сериала Maria-sama ga Miteru. Как оказывается, ученицам строгих католических школ ничто человеческое не чуждо: они обожают пиццу не меньше, чем революционеры из Code Geass. Символикой сериала оформят коробки с пиццей, и, кроме того, покупатели получат по-японски щедрый подарок: доступ к особенной секции сайта с эксклюзивными обоями для рабочего стола и мобильного телефона. Венцом кампании станет розыгрыш OVA-дисков сериала и розыгрыш сувенирки с автографами создателей Maria-sama ga Miteru. Кстати, скоро подоспеет и новенький, уже четвертый, сезон телесериала.

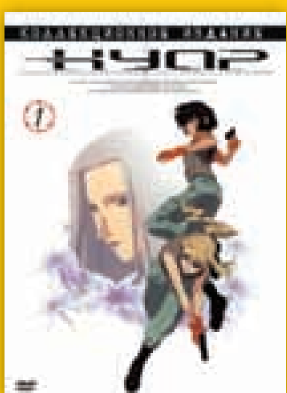


Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с «Мега-Аниме» разыгрывают первый диск коллекционного издания аниме «Нуар». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 января.

ВОПРОС:
КАКОЙ СТОЛОВЫЙ ПРИБОР СЫГРАЕТ НАИБОЛЬШУЮ РОЛЬ В СЮЖЕТЕ «НУАРА»?

1. НОЖ.
2. ВИЛКА.
3. ЛОЖКА.



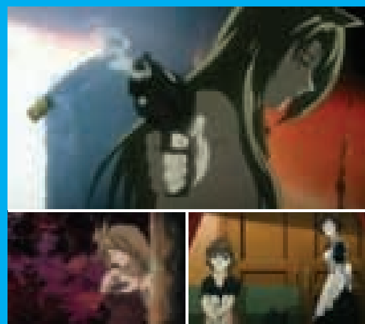
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

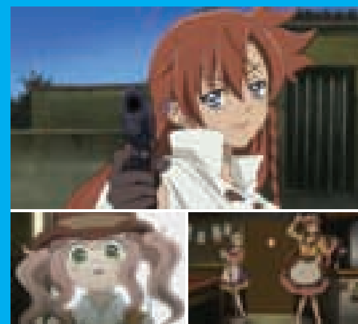
ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Карас» получает Михаил Никитенков из Екатеринбурга. Хидеаки Анно – вегетарианец.

ДРУГИЕ СЕРИАЛЫ СТУДИИ BEE TRAIN



Madlax (2004)
Первая степень деградации «Нуара». История про профессиональную наемницу и богатую наследницу, которые – сюрприз! – обе потеряли память. Еще напоминает «Нуар», но уже не так зрелищно.



El Cazador de la Bruja (2007)
Вторая (окончательная?) степень деградации «Нуара». Волшебная девочка, потерявшая память, путешествует вместе с искрометной наемницей по миру, похожему на Дикий Запад.

вестной девушкой-композитором Юки Кадзиурой, а главные роли озвучивали звездные сейю: Котоно Мицуиси (Мирей) знакома нашему зрителю по ролям Мисато в «Евангелионе» и Усаги в «Сейлормун». Ее умению перевоплощаться в совершенно разных персонажей можно только позавидовать. Хоко Кувасима (Кирика) – это Филия в «Рубаках», Санго в «Инуясе» и еще сотня разноплановых ролей в менее известных у нас аниме. Многое можно было сделать лучше. Например, анимация не всегда соответствует уровню, необходимому для зрелищного боевика.

Сериал определенно стал бы интереснее, если бы сквозной сюжет чаще выходил из спячки и связывал между собой различные задания-эпизоды. Наконец, красивые, способные и неуязвимые злодейки (берите пример с героев Джона Ву!) тоже могли бы внести в сериал дополнительную интригу. Но и «Нуар» в том виде, в каком он есть – редкое и практически уникальное аниме. Шесть лет назад мы смотрели его, и он нам нравился. Сегодня мы смотрим его снова, и он опять оказывается интересным. Похоже, это называется «выдержать испытание временем».



Одна из интриг сериала – кто от кого избавится в финале. И избавится ли.



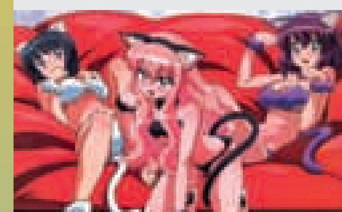
Намеками на юри в сериале и не пахнет. Такие картинки – плод фантазии художников.



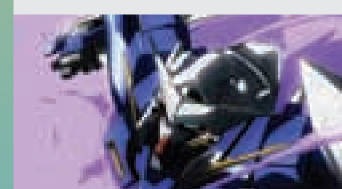
В «Нуаре» все важные злодейки – девушки. Но из этого не следует, что все девушки – важные злодейки.

Super ShortNews Turbo EX Edition

В октябре японское правительство обратилось с официальным заявлением к правительству США. 50-страничный документ отдельным пунктом требует от властей США остановить нелегальное распространение аниме через пиринговые сети в Интернет. А пока власти добиваются жестких действий, в самой индустрии многие японцы, особенно напрямую работавшие с заграничными партнерами, понимают необходимость в фэнсабах и важность их распространения. Ведь, по большому счету, без фэнсабов аниме ни за что не достигло бы нынешнего уровня популярности.



Новый меха-сериал Mobile Suit Gundam 00, как уже сообщалось, будет разбит на две части, показанные с перерывом в полгода. Первый сезон, который сейчас идет на японском телевидении, будет состоять из 25 серий и закончится к апрелю следующего года. Вторая половина свеженького «Гандама» начнется в октябре 2008-го, а всё лето бедных японских школьников будут окучивать миллионами сопутствующих товаров. Надо заметить, что такой формат «отложенного» показа – новшество, которое все сильнее приживается в умах создателей аниме. Gundam SEED также был разбит на два сезона, да и в трансляции того же Code Geass (с пиццей от Pizza Hut) была серьезная задержка перед показом последних серий.



Американское издательство Viz Media расширяет ассортимент аниме, которое можно совершенно легально приобрести через сетевой сервис Direct2Drive (http://www.direct2drive.com). Там, например, можно скачать все 37 серий Death Note по два доллара за серию (или $65 за всё) и 24 серии Bleach, а теперь стал доступен еще и Naruto (52 стартовых эпизода) за те же два доллара за штуку. Скачанные файлы кодируются с шифрованием так, что их можно смотреть на двух персональных компьютерах и двух портативных устройствах, и не более того. И, наконец, плохая новость: все это касается только жителей США. В остальном мире услуги аниме-раздела Direct2Drive не предоставляются.



Мини-обзоры

ВОЙНА НА ВЕНЕРЕ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЁСИКАДЗУ ЯСУХИКО, 1989 РЕГИОН: РОССИЯ

НАШ РЕЙТИНГ: МОЖНО СМОТРЕТЬ



«Война на Венере» (Venus Wars) – одно из тех научно-фантастических аниме, которые остались в тени «Акиры», снятой всего годом раньше. Любопытно, что в обоих фильмах мы видим и будущее, и мотоциклы, и подростковые банды. Даже оружие на обложке DVD словно вчистую сдуто из «Акиры». При этом «Война на Венере», даже несмотря на солидный возраст, выглядит сегодня очень неплохо. Анимация выполнена качественно, меха-дизайн своеобразный, сюжет (как можно догадаться, о войне на Венере) – недурной. Возможно, не стань полнометражный фильм «Акира» международным феноменом, его место вполне могла бы занять «Война на Венере». Среди многих ретро-аниме, выходящих у нас на DVD, это – одно из лучших. Ну и что, что 18 лет прошло. Его и сегодня вполне можно смотреть.



FLAG. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: РЁСКЭ ТАКАХАСИ, КАДЗУО ТЭРАДА, 2006 РЕГИОН: США

НАШ РЕЙТИНГ: МОЖНО СМОТРЕТЬ



FLAG – экспериментальное аниме, которое в Японии даже не взялись показывать в телеэфире. Вместо этого FLAG крутили на канале Bandai Channel по принципу «заплатил и смотри». Что и неудивительно: художественные находки авторов сериала точно не пришлись бы по вкусу массовому зрителю. FLAG – история военной фотожурналистки, работающей в стране, подозрительно похожей на современные неспокойные восточные государства. Значительную часть экранного времени мы смотрим на мир через видоискатель ее фотокамеры (в буквальном смысле – внизу экрана даже отображаются настройки аппарата), да и остальные события поданы в стиле документального фильма. Получилось красиво и необычно, но довольно занудно – именно так, как часто бывает в нормальном документальном кино.



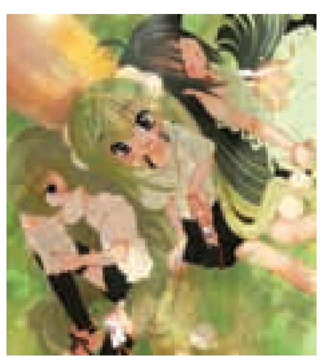
KODOMO NO JIKAN. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЗЭЙДЗИ СУГАНУМА, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАШ РЕЙТИНГ: ДЛЯ ФАНАТОВ



Японцы все собираются запретить рисованную детскую порнографию. А пока не запретили, сомнительные сцены Kodomo no Jikan при телетрансляции подвергаются простенькой цензуре. Например, в тот момент, когда три младшие школьницы показывают учителю свои трусы (ни словом не врем), нижнее белье от зрителя скрывают логотипы сериала. На DVD, само собой, будет распространяться полная и оригинальная версия. Что же до самого сериала, то достаточно бросить взгляд на картинки, и все становится ясно: он про школу и девок. На этот раз героиней стала десятилетняя Рин, измученная глубокими душевными переживаниями и решившая стать подружкой школьного учителя. Учитель от этого немного не в своей тарелке, а зрителю только и остается, что разглядывать рисованных школьниц. Ну, они хотя бы нарисованы прилично. Уже хорошо.



net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Манга

IKINARI! FULL METAL PANIC!

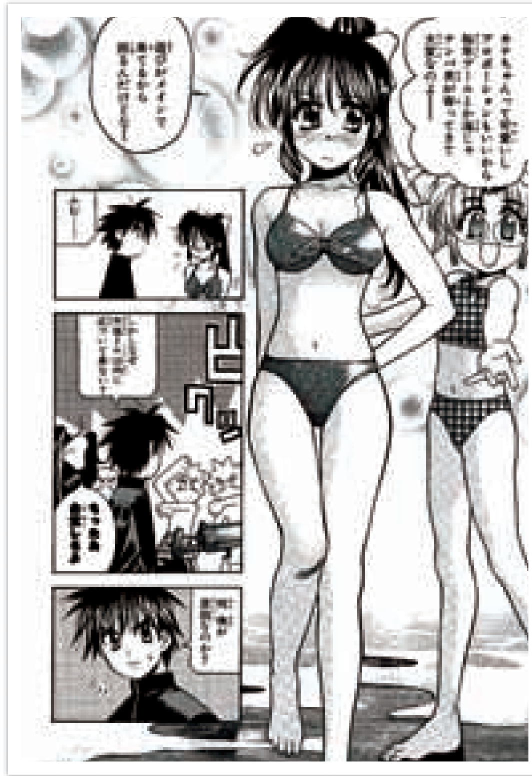
いきなり！フルメタル・パニック！

СОЗДАТЕЛЬ: СЁДЗИ ГАТО (СЦЕНАРИСТ) И ТОМОХИРО НАГАЙ (ХУДОЖНИК) ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2001 ГОД, ЖУРНАЛ DRAGON JR.

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

«Внезапно! Стальная тревога!» – так можно перевести название манги Ikinari! Full Metal Panic!. Хорошо знакомый нашему зрителю аниме-сериал «Стальная тревога», однако ж, был снят вовсе не по мотивам манги. Первоисточником стала серия новелл Сёдзи Гато, а затем история очень серьезного школьного милитариста Соскэ превратилась в мультимедийную вселенную с тремя аниме-сериалами, тремя комиксами и циклом из девятнадцати книг – материала запросто хватит на выпуск рубрики «Кросс-формат». Хронологию в этом бардаке проследить сложно, и авторы Ikinari! Full Metal Panic! с ходу решили отказаться от всех сюжетных хитросплетений. Перерисовали героев в смешных чибиков и разыграли привычную комедию положений про нормальную школьницу Канамэ и ее придурковатого защитника Соскэ, обвешанного огнестрельным оружием и в каждом однокласснике видящем Усаму бин Ладена, не меньше. Вышло, как всегда, смешно и остроумно. Кстати, роботы здесь в кадре практически не появляются, а вот Канамэ в купальнике – это да. Без нее обойтись никак невозможно.







JUMP SUPER STARS

ジャンプスーパースターズ

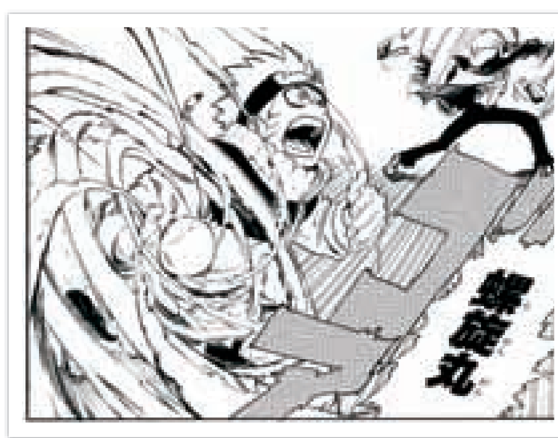
СОЗДАТЕЛЬ: ИЦКИ ХАТАНО (СЦЕНАРИСТ) И ЮСКЭ МУРАТА (ХУДОЖНИК) ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2005 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Начинаем от Адама: на Nintendo DS есть игра под названием Jump Super Stars. Это забавный двухмерный beat'em up с участием героев многих комиксов, которые когда-либо публиковались в журнале Weekly Shonen Jump. В игру попали и ниндзя Наруто, и пират Луффи, и синигами Итиго, и самурай Кенсин, и карьерист Лайт, и придурок Бобобо-бо Бо-бобо, и еще несколько десятков известных персонажей. Игра вышла в 2005-м. К выпуску Jump Super Stars журнал, как это часто бывает в «Джампе», устроил специальную акцию. Художник Юскэ Мурата (наиболее известный по манге Eyeshield 21) и сценарист Ицки Хатано создали коротенькую мангу с участием героев, засветившихся в игре. Действие ее происходит в мире Eyeshield 21, когда главный герой собирается поиграть на DS. Дальше начинается волшебное черт знает что, и ватага известных персонажей объединяется, чтобы дать отпор вселенскому злу. Мило, бестолково и очень любопытно – только здесь можно увидеть, как Мурата-сан рисует твоего любимого героя, будь то Наруто, Итиго, Гоку, Луффи или, прости господи, Бобобо-бо Бо-бобо.







Игры

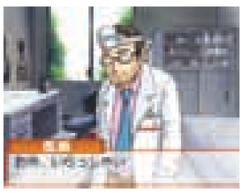
13-SAI NO HELLO WORK DS

ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS ▷ РАЗРАБОТЧИК: DIGITAL WORKS ▷ ИЗДАТЕЛЬ: DIGITAL WORKS ▷ ДАТА РЕЛИЗА: КОНЕЦ 2007 – НАЧАЛО 2008 ГОДА

Hello Work – это не просто «Здравствуй, работа!» по-английски, но еще и название японской биржи труда. Как можно догадаться из названия, 13-sai no Hello Work DS совмещает в себе сразу несколько «симуляторов профессий», которые так популярны у японцев. Героиня – девчушка Мику – отправляется из будущего, где трудятся только роботы, в наши дни, чтобы спасти человечество от праздности, лени и связанной с ними деградации, ибо, как известно, труд сделал из обезьяны человека, а его отсутствие превращает человека обратно во что-то не очень приятное. Как спасти мир? Выход, очевидно, один: попробовать себя в как можно большем количестве профессий (читай: мини-игр). Мику придется побыть и учительницей, и поваром, и медсестрой, и автомехаником, и скульптором, и еще много кем. Думается, что сам факт существования игр о работе многое говорит о японском менталитете. Сложно даже представить, что было бы, если бы и во всем остальном мире дети играли не в Counter-Strike, а в работу.





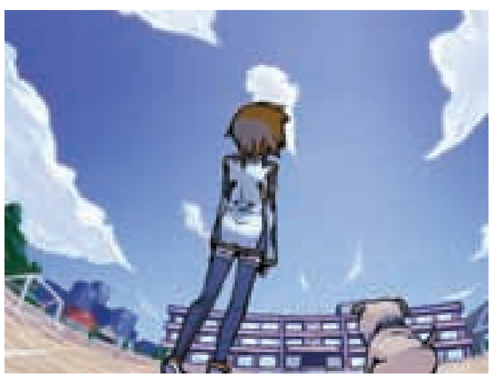












Тем временем в интернетах

ANIMATRIX

АДРЕС: http://www.animatrixcon.ru ▷ ЯЗЫК: русский

«Аниматрикс» – крупнейший ежегодный московский аниме-фестиваль, и 27 января он пройдет в столице уже в шестой раз. Внимание: на фестивале часто возникают большие сложности с билетами, поэтому заказывать их надо заранее и именно через тот сайт, о котором мы вам сейчас рассказываем. Также здесь можно узнать всю информацию о мероприятии и впитать крупицы организаторской мудрости. В феврале здесь же (возможно, на форуме) появятся фото- и, хочется верить, видеоотчеты с прошедшего праздника.

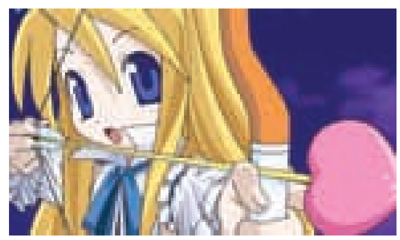


FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Что означают окончания -сан, -кун, -тян, -сама, -сэмпай и т.п. в именах?

Это так называемые именные суффиксы. Они используются, чтобы подчеркнуть статусы говорящих.
«-сан» – универсальный уважительный суффикс. Часто переводится как «господин».
«-кун» – суффикс, означающий формальное равноправие говорящих. Употребляется, например, коллегами по работе.
«-тян» – «уменьшительно-ласкательный» суффикс для девушек. Используется в теплых, неформальных отношениях.
«-сама» – очень уважительный суффикс. Используется в основном в письменной речи или при общении с богами, императорами и т.п.
«-сэмпай» – суффикс, который младшие прибавляют к именам старших товарищей. Используется, например, в школах и институтах.
«-сенсей» – уважительный суффикс для общественных деятелей: учителей, писателей, докторов и т.п.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Остановите **мгновенье!**

31-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 января 2008 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №31»

ПОБЕДИТЕЛЬ 28-ГО ЭТАПА

Александр Глыбин,

sanglyb@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Скриншот из игры Silent Hill Origins. На нем изображен герой, которому пришлось несколько раз пройти через все ужасы Сайлент Хилла, за что ему выдали этот необычный костюм сталкера, тесла-винтовку с бесконечными боеприпасами и еще много всякой всячины (лежащей в рюкзаке).



PC ИГРЫ
Журнал для настоящих геймеров
ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ,
ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.
2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Андрей Соболев за самые романтические рассуждения об искусстве, взрослении и, чуть-чуть, о судьбах индустрии.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, как запустить Crysis на вашем компьютере. Мы не знаем. Мы рассказываем об играх, а о том, как их запускать, все знают специально для этого созданные отделы технической поддержки. Они есть в каждой более-менее крупной компании, и они-то вам и помогут. Нам же лучше напишите об итогах года прошедшего и, конечно, об играх.

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Соболев Андрей,
ripcurl698@list.ru

– Здравствуйте! – приветствует вас юноша из далекого сибирского городка.

Он молод, наивен, местами глуповат, но все-таки он старается: поднимает голову, интересуется и узнает. Во многом благодаря вам. Муза, которую некоторые художники и писатели ждут всю свою жизнь, может находиться рядом, стоит только оглянуться вокруг. Она может быть разбита на множество составляющих, которые, собираясь воедино, образуют то, что окружает нас всех – искусство. Для него это не было загадкой. Вдохновение он находил в музыке, без которой не мыслил себя; в кинематографе и литературе, отдельные представители которых способны перевернуть представление о чем-либо давно знакомом; и, конечно же, в интерактивных развлечениях, которые для многих остаются лишь детской забавой. Даже вы являетесь для большинства лишь теми, кто рассказывает о не нужном никому из взрослых и сознательных людей искусстве.

Но для него приключения Венды и Рио стали такой же неотъемлемой частью его жизни, как произведение Дж. К. Роулинг, вызывающее неподдельное восхищение. Они помогли ему найти самого себя и позволили взглянуть на мир по-другому. Но если Роулинг создала вселенную, покорившую миллионы, то в случае с творениями господина Уэды и господина Судзуки не все так просто. Они являют собой нечто необычное и странное. А люди воспринимают такие вещи довольно неоднозначно.

– Все самое необычное никогда не предастся забвению, – говорит он самому себе.

Все самое необычное, может быть, и не получит большого признания, но все же оно навсегда останется в памяти, как нечто странное и непостижимое.

И пусть говорят, что все это лишь развлечения для еще не повзрослевших людей. И пусть смеются над тем, чего не понимают. Смейтесь – смех продлевает жизнь. Но кто на самом деле сможет доказать свою правоту – показать всем, что такие вещи создаются исключительно для детей?

Они тоже могут являться существенным вкладом в развитие человека и его творческих способностей.

Он открывает глаза, пробуждаясь ото сна, делает глубокий вздох, окончательно принимает решение...

– Можно я вам напишу, Катерина? – робко спрашивает юноша.

...и ждет ответа.



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ПОЕХАЛИ В ЯПОНИЮ!

Здравствуйте, труженики пера! Начну издалека. В игровом мире не так уж много выставок, куда хочется попасть рядовому геймеру. На ум сразу приходит Tokyo Game Show, лейпцигская Games Convention и, до смены формата выставки, хотелось побывать на E3. Из двух оставшихся самая интересная TGS. Теперь самое главное. Я живу на Дальнем Востоке и пять лет назад как лучший в школе поехал в Японию в город Аомори на три дня. С тех пор мечтаю съездить еще, особенно на TGS. Аниме не болен, хотя изредка и смотрю, но, к сожалению, язык выучить возможности нет. Сейчас пока учеба, там, думаю, заработаю деньги и, как появится возможность, съезжу. И поэтому хочу спросить (думаю, я не один такой): можете ли вы взять с собой кого-нибудь при наличии у него денег, оформленных документов и, конечно, мечты побывать на TGS, на эту самую выставку?

Сергей,
ser7591@yandex.ru

**WREN ** *Проще всего обратиться в туристическое агентство и попросить организовать тур в Японию – билеты, визу, гостиницу. В те самые числа, когда проходит Tokyo Game Show. Билеты на выставку можно купить прямо на месте, до места проведения – доехать на метро. Если нужно, перед поездкой свяжитесь со мной, а я объясню, как именно лучше всего добираться.*

ТЕОРЕМА

Здравствуй, «Страна»! Вот дошел 21-й век и до нашей локальной сети, и мы обзавелись паутиной. Назревал мой вопрос долго, но вот появилась возможность написать, и вы уже читаете мое письмо. Непосредственно к делу. На мой взгляд (теорема): Любой человек тратит одинаковое количество денег, независимо от платформы, на которой он играет. Объясняется это тем, что цена платформы обратно пропорциональна цене игры. Ведь игры для PC дешевле консольных, но, чтобы игра полетела на этом самом PC, на него нужно потратить очень много денег. Я лично жду Gears of War для PC, и мне кажется, что ее цена не поднимется выше 500 рублей (бокс не в счет). Однако на все железки в июле я выкинул около $650! Хотя я мог купить Xbox 360 и Gears of War, не дожидаясь, но игра стоила бы мне 15% покупки. Мне, собственно, поздно покупать новую консоль, и компьютер – более солидная вещь. Теперь PS3. Игры для нее почти в полтора раза дешев-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Насколько PS3 отстает в графическом плане от персональных компьютеров?

На сегодня мы не видим особой разницы в графике в лучших играх для PC и PS3, так что PS3 точно не отстает. Возможно, ее потенциал и велик, но в играх сейчас графика примерно одинаковая.

Почему PS3 в России стоит 21990 рублей, а в США 399 долларов? Откуда такая разница?

Это связано с нынешним состоянием мировой экономики: доллар дешевый, европейские валюты – дорогие. Но, конечно, разница в два раза – явный перебор. Должно быть примерно в полтора.

Видела в продаже Heavenly Sword за 2000 рублей ($80 за одну игру)! Это что, стандартная цена на диски Blu-ray?

Нет. Вид диска не влияет на цену. Просто вообще все игры нового поколения стоят дороже. Обычная цена у производителей в США – $60 за диск против $50 для игр прошлого поколения. В Европе все примерно в полтора раза дороже.

НЕЧАСТО В РЕДАКЦИОННОМ ПОЧТОВОМ ЯЩИКЕ ОБНАРУЖИВАЕТСЯ ПИСЬМО, АДРЕСОВАННОЕ КОМУ-ТО ИЗ АВТОРОВ. И ТАКИЕ ПИСЬМА, КАК ПРАВИЛО (НО, СЛАВА БОГУ, НЕ ВСЕГДА), ОКАЗЫВАЮТСЯ ПРИЗНАНИЯМИ В ЛЮБВИ К ЮРИЮ ВОРОНОВУ. КСТАТИ, ЕСЛИ ВАМ ХОТЕЛОСЬ БЫ ПОЛУЧИТЬ ЛИЧНЫЙ ОТВЕТ ОТ КОГО-ТО ИЗ СОТРУДНИКОВ, СДЕЛАЙТЕ В ПИСЬМЕ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПОМЕТКУ, И МЫ ЕГО, ТАК СКАЗАТЬ, ПРИВЛЕЧЕМ.

На написание этих строк его вдохновила ведущая одной из рубрик – Катя Тонечкина. Стиль ее письма, ее отношение к искусству – это то немногое, из-за чего он зачитывается ее статьями. И так уж получилось, что к нему пришла муза, и у него появилось желание писать. И уже за желанием последовало незамедлительное воплощение задуманного.

Вдохновение нужно искать во всем; его можно найти везде. И так ли важно, что заставляет человека творить, если человек посредством этого может создать нечто прекрасное. Главное – не останавливаться. И не бояться. Как сказал неподражаемый Джаред Лето со своей командой:

I tried to be someone else
But nothing seemed to change
I know now this is who I really am
inside
Finally found myself...

И не имеет значения, что поможет осознать это.

**Катя Т. ** *Привет, Андрей.*
Очень напрасно вы себя наивным и глуповатым дразните. Поверьте, если бы все люди на Земле были такими «наивными» и «глуповатыми», то мы бы жили сейчас в лучшем из возможных миров. И доминировали бы в нем не люди в кепках, с семечками и вечной потребностью в чужих сотовых телефонах, а поэты, писатели, режиссеры и нобелевские лауреаты. Это чудесно, что вы компьютерные игры воспринимаете не просто как забаву, как средство вычеркнуть из жизни десяток лишних часов, а как настоящее искусство. Знаете, лет сто назад почти все высоколобые критики считали, что кино – бессмысленная трата времени, глупая и бесперспективная блажь, которая никогда в жизни по осмысленности, по важности и по проблематике не приблизится к литературе, к музыке, к театру. «Ну, приехал паровоз какой-то, а дальше-то что? Где глубина? Где актуальность? Где душевные терзания, метания где? Где то, что делает мир прекраснее, а людей – лучше? Паровоз, что ли, сделает людей лучше?» – вопрошали высоколобые критики. Признаться в те годы в приличном обществе, что в кино ты видишь одно из прекраснейших и наизначительнейших искусств – это было сродни тому, как рыбу есть ножом и вилкой, а губы вытирать кружевными рукавами соседки.
А оно вон все как обернулось.
И сейчас уже невозможно представить себе современный мир, в котором бы не было кино. Целый научно-фантастический роман можно написать – XX век без кинематографа выглядел бы, пожалуй, еще более жутко, чем мир «1984» Оруэлла.
Точно так же будет (я с кем угодно спорить готова!) и с компьютерными играми. Да, сейчас индустрия не слишком далеко ушла от «Прибытия поезда», так ведь и возраст у нее совсем еще нежный. Да, экстенсивный метод – гонка за тиражами и объемами – преобладает, но разве в кино, в годы, когда осуществлялось его становление как искусства, было не так? Сотни фильмов каждый год выплывали в темные воды искусства, сотни и топли, не успев не то что отыскать свою Америку, но и до ближайшего надводного Урюпинска добраться. Однако те немногочисленные суда, что доходили до суши, становились ориентирами, и уже проторенными ими дорогами шли новые и новые корабли. Мы живем в чудесную эпоху – эпоху становления нового искусства. Мы каждый день можем наблюдать, как все чудеснее и прекраснее становятся его, искусства, первенцы. Своими глазами лицезреть, как среди плевел и шелухи пробиваются шедевры, которым предстоит в скором времени стать «Седьмыми печатями» и «Улиссами» компьютерных игр. Лет через десять вы, Андрей, сможете с гордостью сказать: «Я видел, как все начиналось. Я жил в ту эпоху, я пробовал ее на вкус, я ощущал ее, я чувствовал ее…» А те высоколобые эстеты, закосневшие в собственных ортодоксальных взглядах, которых даже история зарождения каждого из искусств не научила ровным счетом ничему, будут хлопать глазами и удивляться: «Как же это так получилось… Это ж все для детей было… А оно вон как… Эк же… Ох… Ы…»
Вы молодец, Андрей.

ле, чем для Xbox 360, но и сама консоль дороже. Это подтверждает теорию: геймер с десятью играми потратит столько же, сколько его друг с другой платформой. Дело тут в мощности. Третья станция мощнее, чем детище Гейтса. Главное – побороть жадность и понять, что двумя-тремя дисками всё не ограничится, и деньги поступят либо Биллу, либо в Sony, но в одинаковом количестве. А PC вообще самая дорогая платформа, просто на игры уходит меньше денег. Вот и вся моя теория. Можете либо с ней поспорить, либо поддержать.

Иван Авраменко,
GideonWhite@yandex.ru

**WREN ** *На самом деле, игры для Xbox 360 стоят столько же, сколько игры для PS3. Разница не превышает 10 евро и зависит, скорее, от конкретной игры, чем от платформы. Другое дело, что российские магазины могут устанавливать разную наценку на игры. А некоторые и вовсе завозят американские версии игры (которые, соответственно, дешевле; а региональной защиты у PS3 нет). Кроме того, на Западе игры для PC стоят примерно столько же, сколько игры для консолей (может быть, на 10-20 евро дешевле). Только в России, Китае и некоторых других странах есть такое явление, как jewel-версии PC-игр, продающиеся за смешные деньги. Но вот все эти «10-20 евро» – как раз есть следствие того, что в цене на консольные игры уже учитывается стоимость проектирования и производства приставок. Железо продается по себестоимости или даже дешевле; основную прибыль Sony, Nintendo и Microsoft приносят продажи игр. Так что в целом рассуждения верны. А в российских условиях – верны вдвойне.*

ВЗРОСЛЕНИЕ И ГАРРИ ПОТТЕР

И не надейтесь, это письмо не про игры, ну или почти не про них, в любом случае игры не являются его основной темой.

Когда в продажу поступит Dual Shock 3?

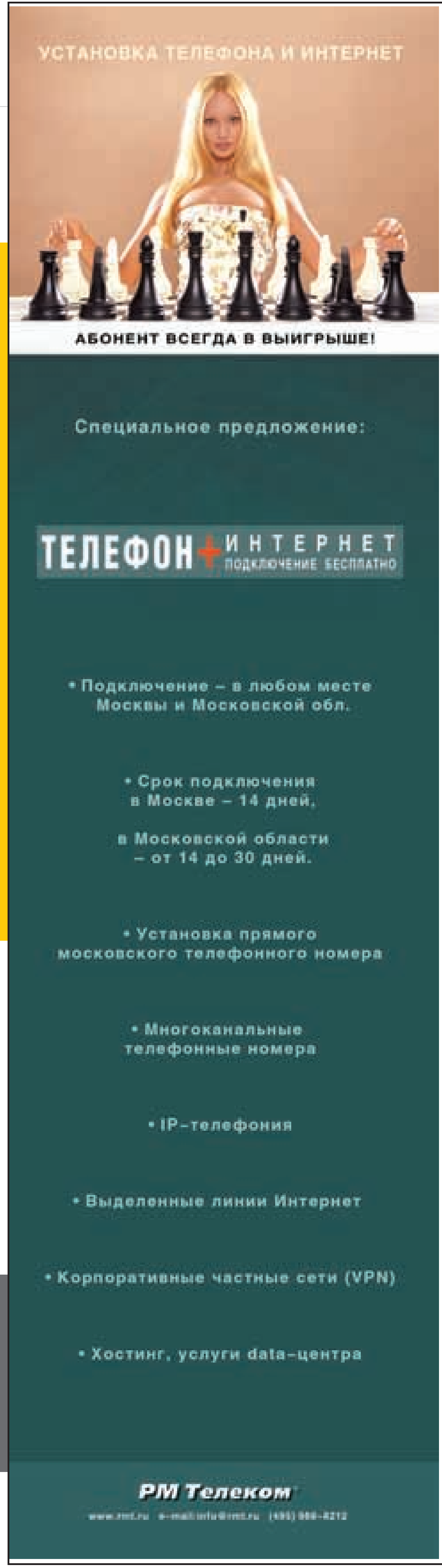
С 11 ноября контроллер продается в Японии. Официальный запуск геймпада с поддержкой вибрации в Европе и США ожидается весной.

О продолжении Resistance: Fall of Man ничего не слышно?

Нет, пока ничего. Но студия Insomniac Games недавно спустила на воду Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, и теперь у нее есть свободное время, чтобы заняться сиквелом. Займутся ли – покажет время.

Что слышно о Xbox 360 на 65 нм процессоре Falcon?

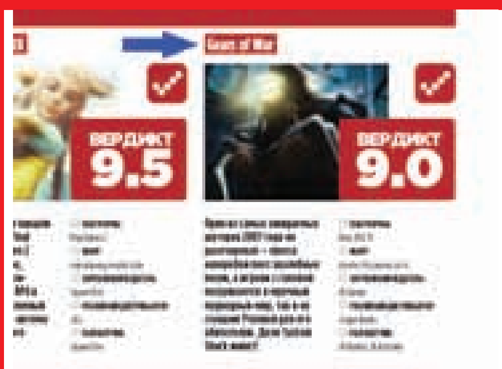
Приставки с ним производятся с августа и уже в продаже. Теоретически, новая модель должна быть надежнее прошлых. Но по одной только маркировке нельзя узнать, какой процессор у приставки внутри.



ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 18(243), СТРАНИЦА 70

Пресса и в самом деле наперебой поет хвалебные песни Gears of War, но вот мрачного подводного мира там в помине не было. А упоминание System Shock окончательно развевает морок: конечно, неведомый автор имел в виду «генетически модифицированный шутер», BioShock.



Кто виноват?

Артем «Генетически модифицированный» Шорохов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Знаете, я заметил, что то ли от возраста, то ли от того, что поступил в институт, мои взгляды коренным образом изменились. Вот, например, есть такая серия книг о «Гарри Поттере», понятное дело, вы в курсе, ведь неделю тому назад в продаже появилась финальная часть. Так вот не помню точно, в каком классе это было, но когда вышла первая часть, все знали, что это книжка для детей и поэтому больше всего ее боялись взять в руки дети. Понятное дело, ведь им так хочется думать, что они уже не дети, что они независимы, верный способ ведь знает маркетинг: напиши на обложке игры «Для настоящих мужиков» – и за ней выстроится очередь из тринадцатилетних мальчишек, гордо бьющих себя в грудь, что игра для них. Я, конечно же, тоже отказывался считать себя ребенком, когда мать говорила, что мне бы стоило почитать эту вещь, я отмахивался, мол, это неинтересно такому взрослому, как я. Но я оказался в западне. Длинная очередь к врачу, и каждый пациент сидит там очень долго, скука – это самая страшная вещь для мальчишки. Я сдался и стал читать книгу. Когда очередь дошла до меня, единственной мыслью было: «Да как они так быстро, я же только пять глав прочитать успел». И тут понеслось. К тому времени в продаже было уже три части, и вскоре выходила четвертая. Первая книга пролетела, и ее место сразу заняла вторая. Но что, спрашивается, мне делать, когда я прихожу в школу и на перемене подбегают друзья и рассказывают, как они вчера прошли карту Overlord на уровне сложности Godlike, ни разу не погибнув? Не могу же я сказать, что весь вечер и все утро я провел за чтением детской книжки! Потому отмахивался чем-то вроде: «Да я это недели две назад сделал, теперь я на Unstoppable все карты разом прохожу». В старших классах уже было не до этого, все время приходилось делать домашнюю работу, поэтому на игры оставалось времени мало и можно было отмахиваться чем-то, вроде «я вчера решил десять задач на второй закон Ньютона». Это звучало хоть и не очень по-мальчишески, зато все сразу начинали думать, как же им решить эти задачи (к чести сказать, я и правда решал эти задачи с легкостью, а школьный курс физики никогда не был для меня чем-то сложным). Когда я заканчивал одиннадцатый класс, как раз прочитал шестую книгу и теперь ждал. Сейчас уже второй курс, времени, считай, не ост ается между страшными ТОЭ и сопроматом, рейдами в World of Warcraft и просмотром аниме. Но выходит седьмая книга, уже нету и ажиотажа, проспто идя в магазин за пельменями, увидел ее, решил, что все равно возьмем потом, пусть лучше сейчас. Однако типовики не сделаны, рейд через час, а в One Piece я всего на 209 серии, так что книга была отдана матери. Но вот в очередной выходной я понимаю, что рейда нет, типовики я все равно в этот раз не сделаю, а дальше 300 серии не могу скачать One Piece, так как отдача у меня маленькая и торрент просто грубо посылает отрабатывать долг обществу. Что же делать? О, идея, вчера мать покончила с Поттером можно и почитать. Эта мысль пришла мне где-то в 10 вечера. В 3 утра я понял, что спать все-таки хочется. На следующий день я выключил отдачу торрента отложил типовики в долгий ящик, а перед гильдией отмазался. Мол, дел много. С утра и до двух ночи я сидел, уткнувшись в книгу, все было настолько интересным. В понедельник, идя в институт, я, конечно, взял ее с собой, всетаки лекции – это дар божий, как и люди, их пишущие. Потом еще физкультура, перед которой сидишь по двадцать минут в раздевалке, но я заметил одну вещь за этот день. Я сидел с детской книжкой в руках, а никто мне и слова не сказал про нее, только друг, спросивший до какой главы я дошел, сказал после моего ответа: «Сволочь, а я только главу о ... прочитал». Меня поразил не только тот факт, что их книга не удивляла, но и еще один факт. Что я спокойно сижу среди сверстников и читаю ее. Мне и в голову не пришло, что меня посчитают ребенком из-за такого хорошего произведения. В общем, ее я проглотил за три дня, быстрее было только с книгой «Повелитель кланов», и то ее я читал во время отдыха с палатками на озере, когда два дня шел непрерывный дождь. Так что не знаю, кто там за что считает взросление, но если вам указывают, что вы читаете детские книги или покупаете консоли для пятилетних (да, у меня еще и Wii есть), просто не слушайте. Он, очевидно, еще сам ребенок, раз боится таких вещей. Как было сказано еще кем-то и где-то: «Мужчина должен всю жизнь оставаться в душе ребенком».

P.S. А вот вам маленький диалог по теме:
– Анька уже купила седьмого «Гарри Поттера»! Ты записался к ней в очередь, чтоб почитать?
– Зачем? Я уже взрослый. Я сам могу купить «Гарри Поттера».

Talios De Kain,
tim_solo@rambler.ru

**cg ** *Все правильно: взрослый – это тот, кто не боится ребенка в себе. Если вы на форуме видите, как кто-то с пеной у рта рассказывает о том, что «в детские игры не играю» – делайте выводы. Подрастет – поймет.*

**WREN ** *Тут есть еще одна тонкость. Книги о Гарри Поттере сильно эволюционировали от первой к последней части. Первая – действительно обычная детская фэнтези для школьников. Последняя рассчитана, скорее, на студентов. Книги взрослели вместе с читателями.*

ДРУГОЙ ПОДХОД К ГОНКАМ

Здравствуй, уважаемая редакция! Решил поделиться с вами своей, как мне кажется, интересной, идеей. Сам я счастливый обладатель PS2. И вот сел играть я в Flatout 2. Сразу хочу сказать, что не являюсь ярым поклонником гоночных игр, но выдающихся представителей этого жанра, вроде Need for Speed, Burnout и Flatout, пропустить не смог. И в самом начале мне предложили выбрать пол водителя. Как оказалось, практического значения это не имело. Важна была только одна приятная мелочь: наблюдать своего водителя вылетающим через лобовое стекло при хорошо разбитой машине. И здесь родилась моя идея. Почему бы не сделать так, чтобы в гонках внешность водителя можно было бы настроить на свое усмотрение? А дальше – больше. Нужно наполнить игру видеороликами с его участием, но не такими, как в Need for Speed Most Wanted и Carbon, а такими, как в Def Jam. Потому что сюжет в гонках стал преподноситься совсем малыми порциями, и то в виде текста (за исключением двух вышеупомя-

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Чем отличаются системы рейтингов PEGI и BBFC?
PEGI (Pan European Game Information) – это общеевропейская система возрастных рейтингов для видеоигр, BBFC (British Board of Film Classification) – британская система классификации фильмов и видеоигр. Отличаются они, прежде всего, по двум признакам: PEGI – общеевропейская и добровольная система, BBFC – только английская и обязательная. Другими словами, если у игры возникают проблемы с рейтингом PEGI, ее все равно можно выпустить и продавать, а если с BBFC, то дело дрянь. Британцы, например, отказались давать рейтинг Manhunt 2 как слишком жестокой, и теперь каждый, кто продает игру на территории Англии, будет иметь проблемы с полицией. Парадокс: обладать игрой законно, а продавать ее – нет.

Когда выйдет новый Splinter Cell?
Игра должна была выйти к рождественским праздникам, но задержалась в пути. Сейчас, согласно финансовой отчетности Ubisoft, игра должна быть опубликована в начале нового года, до марта.

Почему в Японии игнорируют PC как платформу?
Почему же сразу «игнорируют». В любом магазине на Акихабаре продаются сотни японских игр для PC. А уж рынок любительских PC-игр в стране и вовсе больше, чем где-либо еще в мире. Просто игры на PC остаются уделом энтузиастов, а «нормальные люди» предпочитают коммерческие блокбастеры и консоли: так проще и удобнее.

Родился сценарий для интерактивной новеллы. Как воплотить его в реальность? Какие графические программы и софт потребуются для создания интерактивной новеллы?
Во-первых, надо уметь рисовать персонажей. Это отдельная тема – спросите любого художника. Есть огромное количество разных способов рисования с помощью графических программ. Например, делать набросок на бумаге, а обводить и красить в Photoshop. Звук, опять же, можно писать в любой соответствующей программе. Если же картинки и звук уже есть, то дальше – дело техники. В Сети много бесплатных движков для интер-



нутых частей NFS). Бывает и так, что разработчики и вовсе делают режим карьеры бессюжетным. Такие ролики смогли бы придать приятную пикантность даже средней игре. Не говоря уже о том, что из такой идеи смогли бы выжать профи. Достаточно просто сделать игру с сюжетом фильма «Форсаж», наполненную видеороликами с созданным героем, да такими, чтобы могли мотивировать играющего проходить одну гонку за другой. Свое мнение по поводу консолей нового поколения не высказывал, наверное, только ленивый, и это уже всем надоело, но я все равно брошу свои пять копеек. К сожалению, есть у меня такое опасение, что нас ждут те же самые игры, только в новом высокополигонном фантике. Конечно, больше полигонов, гладкие текстуры, буйство красок – это только на пользу, но ведь хочется от нового поколения видеть настоящие прорывы в игровом жанре, в виде чего-то совершенно нового (речь не о Wii, так как я считаю, это не шаг вперед, а шаг в сторону). Приведу в пример всем известный игровой серая Resident Evil. Геймеры со стажем помнят, что Resident Evil: Code Veronica наделала не намного меньше шума, чем великолепная Resident Evil 4. В этом и есть смысл нового поколения: увидеть всем известные игровые сериалы в совершенно новом свете, а также создание новых жанров(желательно что-то в духе Shenmue или хотя бы Fahrenheit). Ведь пока есть такие игры, как God of War II, Resident Evil 4, Final Fantasy XII (это только верхушка айсберга, в котором каждый может найти огромное количество интересных игр), смысла переходить на новое поколение я не вижу.

Александр Конькин,
konkin_a_v@mail.ru

**WREN ** *В этом номере у нас есть обзор Assassin's Creed – это, даже с учетом всех недостатков, настоящая игра нового поколения, в чем-то напоминающая Shenmue и Fahrenheit. Вообще, вопрос о том, как должны выглядеть nextgen-проекты, – очень важный и сложный. Если вкратце, то на PS3 и Xbox 360 должны появиться: широкая свобода действий а-ля Shenmue и GTA в играх самых разных жанров, по-настоящему реалистичная физика и очень умный AI.*

**И. СОНИН ** *Кстати, да. Сюжетные гонки – отличный жанр. Сейчас мало кто вспомнит компьютерную игру Interstate'76, а даже те, кто вспомнят, только огорчатся, ведь запустить ее в Windows XP не удается. В Interstate'76 все было прекрасно: и гонки, и автомобильные огнестрельные дуэли, и заводной сюжет. Но внешность героев менять было нельзя, это да. Все-таки, 97-й был на дворе.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

активных новелл. Большая часть из них японские, из англоязычных рекомендуем Blade Engine (http:\\www.bladeengine.com). Это простой в использовании и полноценный движок, а на сайте также можно найти и примеры персонажей, и фоны, и даже примеры игр.

Почему большинство игр не идут на ноутбуках? Пойдет ли на них Crysis?
Для домашнего PC главное производительность и цена, а для ноутбука – время работы батарей, вес и цена. Неудивительно, что инженеры ноутбуков часто экономят на сверхсовременной «начинке», чтобы сделать портативный компьютер дешевле или увеличить время его автономной работы. Поэтому средний ноутбук менее производителен, чем средний PC. Следовательно, игры (самые требовательные программы) часто не удовлетворяются имеющимся «железом». Что касается Crysis, то в природе существуют ноутбуки, на которых он будет отлично работать. Но их цена составляет несколько тысяч долларов, и обычный настольный компьютер с той же производительностью обойдется гораздо дешевле.

Скажите, пожалуйста, выходила ли KOTOR в России? Очень хочется сыграть.
Нет, ни одна из двух частей Star Wars: Knights of the Old Republic официально в России не распространялась.

Выйдет ли Star Wars: The Force Unleashed помимо PS3 еще и на PS2 или PSP?
Да, выйдет. Но обратите внимание, что игру для PS3 и Xbox 360 делает сама LucasArts, а для PS2, PSP и Wii – австралийская Krome Studios. Будьте внимательны, результат может быть непредсказуемым.

Скажите, пожалуйста, как правильно: «ассассин» или «ассасин»? А может, «асасин» или «асассин»? Часто употребляемое слово, но орфография везде разная.
Согласно орфографическому словарю русского языка, правильный вариант – «асассин».

Вы как-то писали, что Sega хочет сделать продолжение Golden Axe. Что-нибудь про него слышно?
Продолжение называется Golden Axe: Beast Rider и создается для PlayStation 3 и Xbox 360 американской студией Secret Level. Ожидается, что игра будет выпущена в 2008 году и, скорее всего, получит серьезный возрастной рейтинг из-за чрезмерного уровня насилия на экране. Как следует из названия, ездовые животные в игре будут. Это на сегодня всё.

TimeShift – это русский проект? В списке разработчиков одни русские имена.
Дело в том, что в составе разработчика, компании Saber Interactive, над TimeShift действительно трудилась русская команда из Санкт-Петербурга.

Новая PSP будет поставляться в Value Pack?
В США продают так называемые «Entertainment Packs» – консоль с игрой и, в зависимости от подборки, возможно – карта памяти и фильм на UMD. В России пока эти комплекты не продаются, но в будущем PSP Slim & Lite наверняка войдет в какие-то новые паки.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

Я СОВРАЛ ВАМ, ДРУЗЬЯ. Я ПЛОХОЙ ЧЕЛОВЕК, НЕДОСТОЙНЫЙ ДОВЕРИЯ. В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ РЕПОРТАЖ ОБ «ИГРОМИРЕ» ТАК И НЕ ПОПАЛ НА ДИСК ПРОШЛОГО НОМЕРА. И ХОТЯ ОН ВСЕ-ТАКИ ДОБРАЛСЯ ДО ВАС ДВЕ НЕДЕЛИ СПУСТЯ, Я ЗНАЮ – ГНЕВУ ВАШЕМУ НЕТ ПРЕДЕЛА. НО МОЖЕТ БЫТЬ ВЫ НЕМНОГО ОСТЫНЕТЕ, УВИДЕВ СПИСОК СЕГОДНЯШНИХ ВИДЕООБЗОРОВ: ШУТЕР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ CRYSIS, ЛИЧНАЯ ИГРА ДЖЕЙД РЕЙМОНД ASSASSIN'S CREED, МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ХИТ СЕЗОНА CALL OF DUTY 4, ОТРАДА ВСЕХ РОЛЕВИКОВ ПК-ШКОЛЫ «ВЕДЬМАК» И НОВОЕ СЛОВО В ОТНОШЕНИЯХ ЛЮДЕЙ И ДОСОК SKATE. ДА И В РАЗДЕЛЕ SPECIAL КУЧА ИНТЕРЕСНЫХ МАТЕРИАЛОВ. ПОМИМО МНОГОСТРАДАЛЬНОГО РЕПОРТАЖА ОБ «ИГРОМИРЕ», КОТОРЫЙ, КСТАТИ, КАК И ЕГО СОБРАТ ПРО TGS, ПОЛУЧИЛСЯ НЕПРИВЫЧНО ОГРОМНЫМ (ЧТО В ИТОГЕ И СЫГРАЛО С НИМ ЗЛУЮ ШУТКУ), У НАС ЕСТЬ ПАРА УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ И ДАЖЕ МУЛЬТФИЛЬМ (!) ПО HEAVENLY SWORD! //SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6 ВИДЕООБЗОРОВ | 3 ВИДЕОПРЕВЬЮ | 5 СПЕЦОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



SPECIAL

HEAVENLY SWORD: THE LEGEND OF THE SWORD

МУЛЬТФИЛЬМ

Нескоро, ох, нескоро мы простимся с Нарико и ее чудо-шашкой! В качестве игровых бонусов был замечен небольшой мультсериал, который не только стильноснят, но и полнее раскрывает сюжет игры. Его-то, с русскими субтитрами, мы и предлагаем вашему вниманию. В первой серии вы узнаете о происхождении клинка, из-за которого столько суеты.



ИНСТРУКЦИЯ

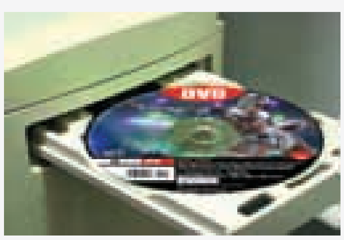
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

GEARS OF WAR PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Вместе с долгожданным боевиком от Epic владельцы PC получили и мощнейший редактор всего, что только можно отредактировать. Это видео – наглядная демонстрация его возможностей. Нам поэтапно покажут как создаются карты: от простейшего планирования до наложения текстур и тестирования геймплея.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

ФИЛЬМ О СОЗДАНИИ ИГРЫ

Чем Uncharted действительно может похвастаться, так это великолепной анимацией всего и вся. И сотрудник Naughty Dog, Джереми Ятес, подробно расскажет, как его команда смогла добиться столь впечатляющего результата.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Legendary: The Box PC PS3 Xbox 360
- Три Богатыря PC
- Тургор PC
- Mushroom Men Wii
- Senjou no Valkyria PS3
- Apollo Justice: Ace Attorney DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Turok PC Xbox 360 PS3
- Samurai Warriors: Katana Wii
- MX vs. ATV Untamed Xbox 360 PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Crysis PC
- Uncharted: Drake's Fortune (PS3)
- Assassin's Creed PC Xbox 360 PS3
- Ведьмак PC
- Skate Xbox 360
- Tony Hawk's Proving Ground Xbox 360 PS3 PS2 Wii
- TimeShift PC Xbox 360 PS3

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Battlefield: Bad Company Xbox 360 PS3
- Burnout Paradise Xbox 360 PS3
- Senjou no Valkyria PS3

SPECIAL:
- ИгроМир 2007 (репортаж с выставки)
- Heavenly Sword: The Legend of the Sword (мультфильм)
- Uncharted: Drake's Fortune (фильм о создании игры)
- Gears of War (презентация)
- Battlefield: Bad Company (презентация)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

ИГРОМИР 2007

Репортажи с выставки

Обещанный в прошлом номере репортаж разросся так, что попросту не ужился на одном диске с другим гигантским репортажем – из Токио. Итак, что же вас ожидает? Во-первых, экскурсия по самым лучшим стендам компаний, участвовавших в «ИгроМире». Во-вторых, эксклюзивные интервью, как то: рассказ Сергея Орловского о готовящемся покорении онлайна «Аллодами», свежие подробности о готовящихся играх под грифом «Том Клэнси представляет», самые последние новости для сталкеров от Олега Яворского и многое-многое другое.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY XBOX 360 PS3

трейлер

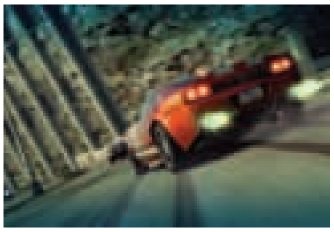
Взамен надоедливого закадрового голоса из прошлого ролика о теперь уже троице балбесов-вояк нам рассказывает сам главный герой игры.



BURNOUT PARADISE XBOX 360 PS3

трейлер

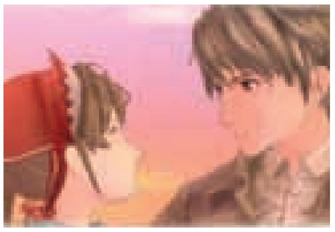
До выхода продолжения одной из самых безбашенных гонок современности осталось немногим больше месяца, и демоверсия нам уже, похоже, не светит. А потому – любуемся свежим трейлером.



SENJOU NO VALKYRIA PS3

трейлер

Что-то прорвало японцев на создание пошаговых стратегий про войну. Только в отличие от Operation Darkness, здесь конфликт вымышленный. Ну а сражаются все те же анимешные девчушки.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

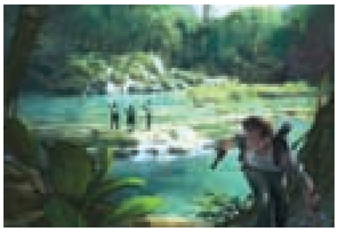
CRYSIS PC

Самые раскрученные джунгли в игровой индустрии наконец-таки увидели свет. И запомните: для прогулок по ним необходим специальный суперкостюм!



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE PS3

Не самые раскрученные, но тоже очень красивые джунгли. Всем срочно пересматривать «Индиану Джонса» и проникаться духом приключений!



ASSASSIN'S CREED PS3 PC XBOX 360

А в этой игре джунглей нет, зато в ней очень много всего раскручивали. Причем так много раскручивали, что даже забыли кое-что прикрутить.



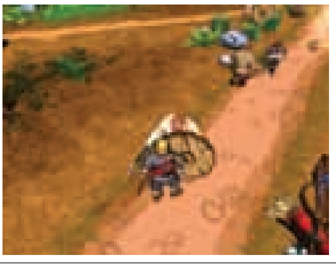
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY DS



«ТРИ БОГАТЫРЯ» PC



«ТУРГОР» PC



Legendary: The Box PS3 PC Xbox 360 • Три Богатыря PC • Тургор PC • Mushroom Men Wii • Senjou no Valkyria PS3 • Apollo Justice: Ace Attorney DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ

ПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

TUROK PS3 PC XBOX 360

Вот так и получается: вчера ты – индеец, а сегодня – спецназовец. Появившееся недавно свежее видео из этой игры заставило нас вспомнить о ней и рассказать вам о новых подробностях. Резьба ножом по динозаврам прилагается.



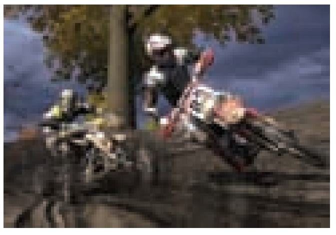
SAMURAI WARRIORS: KATANA Wii

А вот и Koei добралась со своим Musou-эпиком до консоли большой N. Суть та же, исполнение другое. Вид от первого лица и понятные манипуляции с Wiimote. Поклонникам покрытого пылью веков сериала Bushido Blade просьба не беспокоиться, фехтовальным симулятором тут и не пахнет.



MX VS. ATV UNTAMED PS3 XBOX 360

Нагрянула нежданно-негаданно к нам в редакцию свежая демоверсия и говорит человеческим голосом: «Сделайте обо мне видеопревью!» А нам и не трудно, прошлая ведь часть сериала MX vs. ATV слывет очень даже приличной гонкой.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



ВОТ И ПОЧТИ ПОДОШЕЛ К КОНЦУ ОЧЕРЕДНОЙ ГОД, А ЖУРНАЛЬНЫЙ ЕЖЕГОДНЫЙ ЦИКЛ И ВОВСЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ДЛЯ НАС В НОЯБРЕ. ИТАК, ЧЕМ ЖЕ МЫ ПРОВОЖАЕМ ТАКОЙ БУРНЫЙ 2007? КУДА ЖЕ БЕЗ КИБЕРСПОРТА: ОПОЗДАВШАЯ К ПЕРВОМУ ДЕКАБРЬСКОМУ НОМЕРУ ДЕМОВЕРСИЯ UNREAL TOURNAMENT III НАКОНЕЦ-ТО С ВАМИ. ТРИ КАРТЫ ДА ЧЕТЫРЕ РЕЖИМА – ВПОЛНЕ СОЛИДНО ДЛЯ ПРОБЫ НА ЗУБ! ЧЕМ ЕЩЕ ЗАПОМНИЛСЯ ЭТОТ ГОД? КОНЕЧНО ЖЕ, ВЫХОДОМ ДОЛГОЖДАННОЙ S.T.A.L.K.E.R., ПОЭТОМУ – «А-А-АП!» – ТЯНЕМ ИЗ ВОЛШЕБНОГО ДИСКОВОГО МЕШКА ОЧЕРЕДНУЮ ЗАПЛАТКУ. А ЕЩЕ У НАС ЦЕЛАЯ ТОЛПА ДЕДОВ МОРОЗОВ, ЭТО РАССТАРАЛАСЬ БЕЗУМНАЯ ГРУППА L'ARC~EN~CIEL В РАЗДЕЛЕ «БАНЗАЙ!». НЕ ЗНАЕМ, КУДА И ДЕВАТЬ, РАЗБИРАЙТЕ. А ЕЩЕ! А ЕЩЕ У НАС ЕСТЬ КАРТА СОКРОВИЩ. САМАЯ ЧТО НИ НА ЕСТЬ НАСТОЯЩАЯ. ТОЛЬКО НЕ В БУТЫЛКЕ, А В PDF. НУ А ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ, ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ НА ДВОРЕ!

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

5 КИНОРОЛИКОВ

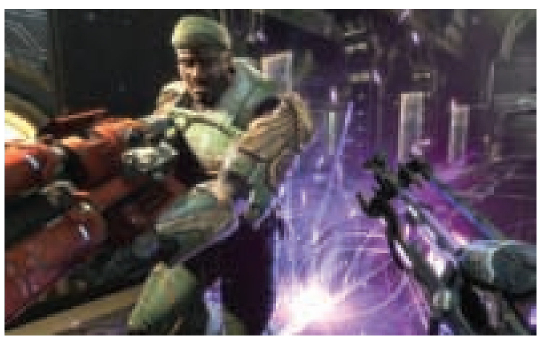
4 РОЛИКА В «БАНЗАЕ!»



ДЕМОВЕРСИЯ

UNREAL TOURNAMENT III

Демоверсия свежего выпуска легендарного многопользовательского шутера. Доступно целых три карты и четыре режима Deathmatch, Team Deathmatch, Vehicle Capture the Flag и Duel. Вести динамичные сражения предстоит против ботов, ну а любители сетевых баталий смогут попробовать свои силы против живых соперников в родной локалке или на просторах Всемирной сети. Помимо сверхмощного оружия, кстати, знакомого по предыдущим частям, найдется и несколько видов автотехники. Рекомендуем всем и каждому!





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залялана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Unreal Tournament III

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- Half-Life 2
- rFactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 7.11 Vista
- ATI Catalyst 7.11 XP
- ForceWare 169.12 Vista
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.82

ПАТЧИ:
- Call of Duty 4: Modern Warfare v1.2 Интернациональный
- MotoGP 07 v1.1 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0005 RU
- SimCity Societies #1 Интернациональный
- The Guild 2 v1.30 RU (DVD)

СОФТ:
- AVG AntiVirus Free 7.5.503a1205
- Microsoft Malicious Software Removal Tool 1.35
- ZoneAlarm Anti-Spyware 7.0.462.000
- 3D Canvas 7.0.2.3
- Fresh Download 7.90
- IncrediMail Build 3226
- InstantGet 2.0.3
- Net Transport 2.51
- Offline Explorer 4.9.2670
- VisualRoute 2007 12.0a
- Maggi Hairstyles 6.0
- Thoosje Vista Sidebar 2.0
- TimeLeft 3.29
- DVDFab Platinum 4.0.1.2
- MediaPortal 0.2.3.0
- RealPlayer 11.0
- Sony Vegas Pro 8.0a
- Recuva 1.08.174
- Unstoppable Copier 3.2
- CrystalMark 2004 0.9.123.402b
- jv16 PowerTools 2007 1.7.0.420
- Microsoft .NET Framework 3.0
- PcBoost 3.11.19.2007
- System Mechanic Pro 7.1.15
- WinXP Manager 5.1.9

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:
- Магический кристалл
- Дом монстров
- Модный бутик
- Звездный защитник III
- Камень судьбы

WIDESCREEN:
- Двадцать одно (21)
- Гангстер (American Gangster)
- Кловерфилд (Cloverfield)
- Хитмэн (Hitman)
- Валькирия (Valkyrie)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

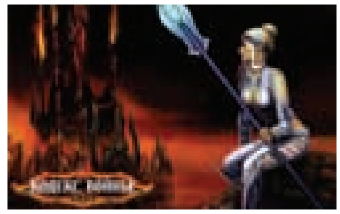


Прошивка: 3.71
Демоверсия: TOCA Race Driver 3 Challenge
Видеоролики: Boulder Dash: ROCKS!, Sonic Rivals 2, Suzumiya Haruhi no Yakusoku
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

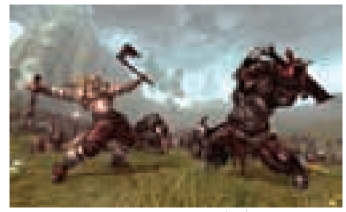
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

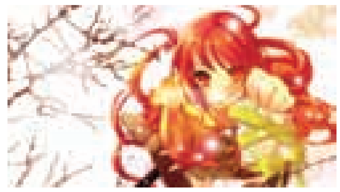
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



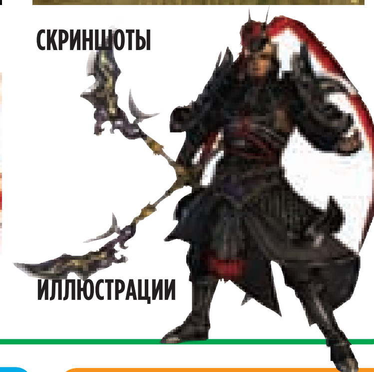
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

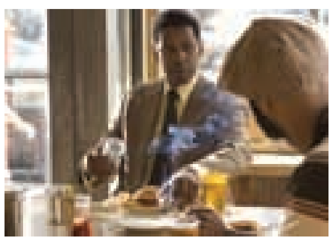
КЛОВЕРФИЛД

Трейлер «засекреченного» проекта от режиссера «Миссия: Невыполнима 3» и идеолога сериала «Остаться в живых», Джей Джей Абрамса.



ГАНГСТЕР

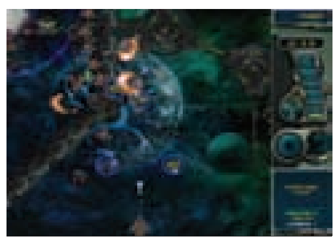
Десятиминутное дублированное на русский язык видео нового фильма Ридли Скотта о трудностях жизни наркобарона Фрэнка Лукаса.



FREEWARE/SHAREWARE

ЗВЕЗДНЫЙ ЗАЩИТНИК III

Вертикальный космический скролшутер с более чем сотней захватывающих уровней и весьма приличной графикой.



PANDA ANTIVIRUS

СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

INSTANTGET 2.0.3

Небольшой и крайне удобный менеджер загрузок, который работает как с HTTP, так и с FTP. Файлы могут скачиваться несколькими потоками и разбиваться на части, поддерживается докачка.

MEDIAPORTAL 0.2.3.0

Умеет проигрывать аудио и видео самых популярных форматов (в том числе и DVD), позволяет записывать потоковое видео в реальном времени и даже создавать базу файлов с описаниями.

ММО-КЛИЕНТ

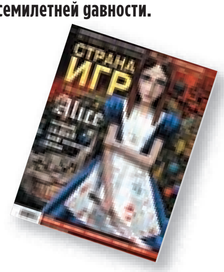
По многочисленным просьбам и с помощью компании Nival Online представляем на нашем диске клиент анимешной MMORPG «Пиратия», в девичестве носившей название King of Pirates. Напоминаем, что стать флибустьером вольных морей может каждый, ведь за игру не взимается абонентская плата.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Карта потерянных сокровищ



WINAMP

Пять свежих скинов.



ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL V1.0005 RU

Добавлена опция отключения компрессии сетевого трафика, исправлены ошибки в диалогах, введена статистика по матчам и многое другое.

THE GUILD 2 V1.30 RU

Обновление исправляет несколько серьезных ошибок в мультиплеере и улучшает производительность. Добавлены новые особенности интерфейса, профессии стали еще более сбалансированными.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

EF – A TALE OF MEMORIES PV ОПЕНИНГ

Первая заставка из игры ef – A Tale of Memories, снятая под руководством Макото Синкая.

L'ARC~EN~CIEL – HURRY XMAS КЛИП

Официальный игровой клип на песню Hurry Xmas группы L'Arc~en~Ciel. Всех с Новым годом!

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

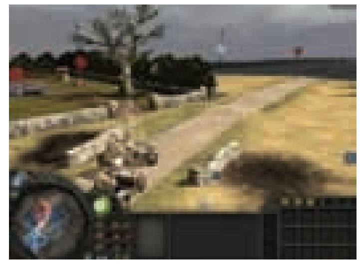
BATTLEFIELD 2

Среди многообразия модификаций, авторы которых предлагают то битвы дредноутов, то войны телепузиков, работы, посвященные современным конфликтам, как-то затерялись. Мы решили до поры оставить левую резьбу в покое и предлагаем Australian Forces v1.01. Как видно из названия, посвящен этот мод современной австралийской армии. Первая его версия уже появлялась на наших дисках, но с того момента создатели Australian Forces довольно далеко продвинулись – обязательно проверьте сами.



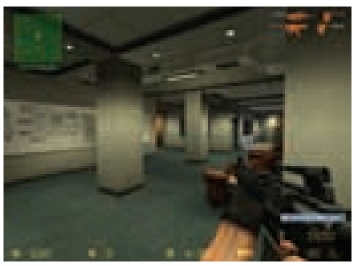
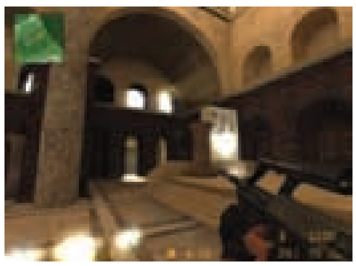

COMPANY OF HEROES

Карт для Company of Heroes на сей раз набралось девять штук, но наиболее ожесточенные бои наблюдаются на The Big Defence, ведь она рассчитана на восьмерых игроков, но предлагает сравнительно немного места, с лихвой компенсируя тесноту большим набором боевой техники. Каждая здешняя база – настоящая неприступная крепость, так что на штурм придется потратить немало времени и войск. Заодно советуем взглянуть и на Battle of Foy v1.0, сделанную по мотивам одноименной миссии из Call of Duty.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Нынешняя подборка карт для Counter-Strike: Source состоит из девяти штук. Открывает раздел cs_Gentech final, где террористы взяли в заложники ученых на одном из научных объектов, и освободить их – задачка не из легких. Также поклонникам режима Counter-Strike предлагаем cs_gmw lis и cs_Syn Streets. Режим Defuse в этот раз представляет красивейшая de_Apollo. Также на диске ищите fy_Aqua, fy_Tursken v4, gg_JLM1, gg_Texture Advanced и gg_War House v2.

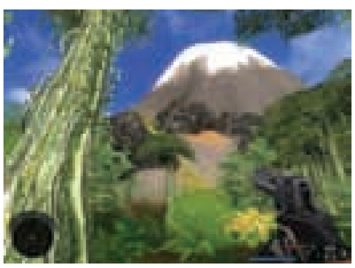
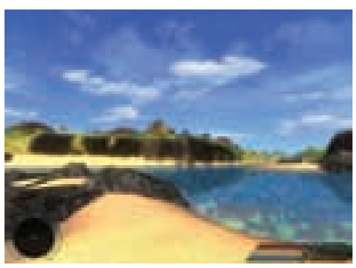
DAY OF DEFEAT: SOURCE

Традиционно для Day of Defeat: Source, в набор карт входит десяток работ. Стоит сразу же отметить карту dod_Argentan Night RC3, настолько темную, что порой невозможно ничего увидеть – просто рай для ценителя засад. Есть отдушина и для любителей взрывать зенитки – dod_Brecourt Manor Assault v3 и dod_Fall beta 1. Имеются и концептуально необычные работы, вроде dod_3xi renega2. Тем же, кому больше интересны простые перестрелки, предлагаем dod_Lime beta 1, где идут бои на большом складе.



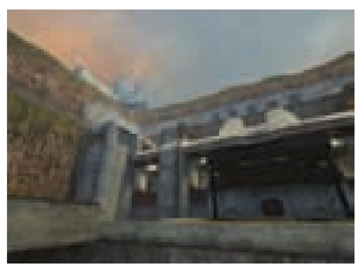

FAR CRY

Творчество Жюля Верна любимо не только среди ценителей фантастики. Одним из наиболее знаменитых романов является «Таинственный стров» – о приключениях группы людей, застрявших на необитаемом острове. Именно это произведение стало отправной точкой для создания модификации Mysterious Island v1.1 – предварительную версию мы вам уже показывали, пришла пора познакомиться с обновленной, за прошедшее время в мод было внесено немало изменений.

HALF-LIFE 2

Team Fortress 2 уже вышла, и для нее уже вовсю появляются новые карты, но создатели Fortress Forever не сдаются. И хотя детище Valve конкурент очень серьезный, поклонников Fortress Forever ничуть не убавилось. Одним словом, появление версии 1.1 Update было лишь делом времени. Каких-то внушительных изменений в игровой процесс внесено не было, зато нового материала хоть отбавляй. Особенно авторы отличились обилием карт – их набралось более десятка.



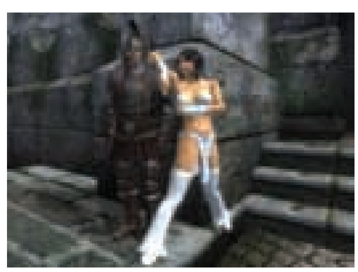
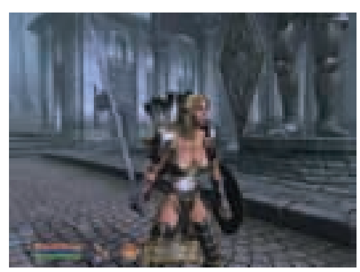

RFACTOR

У любителей помесить грязь снова праздник! Поклонникам rFactor явно приглянулись гонки по грунту, так что модификации на эту тему выходят чуть ли не каждый месяц. На сей раз мы предлагаем diRtFactor 1.0. Здешние машины явно за пределами добра и зла. По сути, в них совместили багги и болиды серии NASCAR. Трассы к моду не прилагались, но мы это исправили: на диск попали треки Bark River 1.11, Chula Vista 2007 1.0, Lernerville Speedway 1.0, ORR G Helen 1.0 и Winter Mountain 1.0. Приятных вам грязевых ванн!



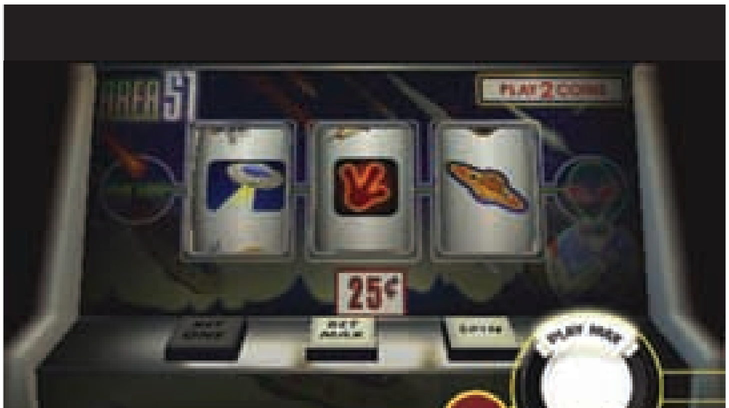

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Из дюжины плагинов половина относится к серии CM Partner. Это целая плеяда работ, добавляющих в игру новых персонажей, которые могут стать надежными спутниками в приключениях. Поклонникам «Властелина колец» сегодня повезло – их сопровождают Гимли и Арагорн. Есть выбор и среди прекрасного пола: в спутницы набивается дремора Aanila, наемная убийца Aliyah, рыжеволосая Brinn и длинноухая Eluna. И не забудьте принарядиться: плагин Black Crimson Eyecandy Armor For Exnems Body 1.0 содержит очень миленькие доспехи.

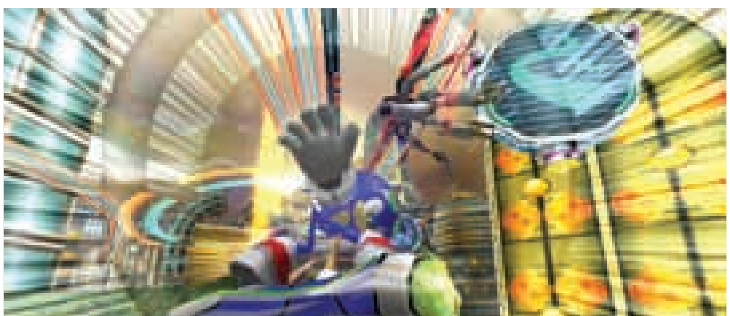
gameland.tv
television for gamers

ВКЛЮЧИСЬ В ИГРУ!



Hard Rock Casino
ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 1 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА

Анонсированная еще в 2005 году Hard Rock Casino, как можно догадаться по названию, посвящена одному из известных казино Лас-Вегаса. Два десятка знакомых всем и каждому способов просадить или заработать виртуальные деньги – достаточно ли, чтобы оправдать покупку бюджетной игры? Оценки PS2-версии Hard Rock Casino говорят, скорее, об обратном. Тем не менее, с разработок для портативных консолей спрос меньше. Радует и обещание создателей добавить в PSP-версию возможность состязаться с тремя друзьями, используя всего один UMD. В одном, впрочем, не сомневаемся ни на йоту – дату релиза опять перенесут.



Sonic Riders: Zero Gravity
ПЛАТФОРМА: PS2, WII | КОГДА: 8 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА (США)



Devil May Cry 4
ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 5 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✓ (неплохая)	15.01	FlatOut: Head On	Empire	США
	08.01	Insecticide	Gamecock	Европа
	11.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа
	22.01	Pirates of the Burning Sea	Sony Platform	Европа
	25.01	Democracy	Positech Games	Европа
	01.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа
	12.02	XIII Century: Death or Glory	Atari	Европа

PLAYSTATION 2

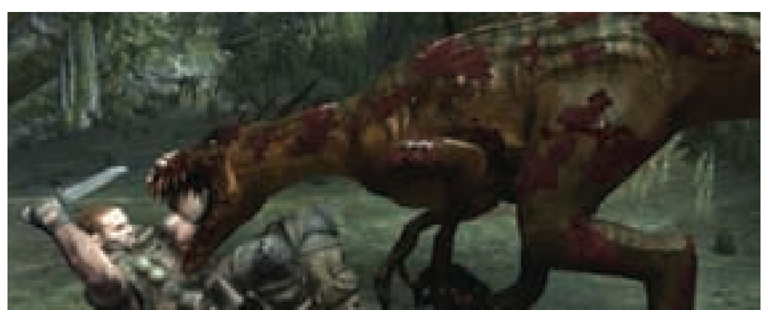
	17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
✓ (неплохая)	18.12	Rock Band	MTV Games	США
✓ (неплохая)	08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
	08.01	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	США
	08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
	11.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа
✓ (хит)	01.02	Persona 3	Koei	Европа
	04.02	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
	05.02	Nobunaga's Ambition: Rise to Power	Koei	США

PLAYSTATION 3

	17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
	08.01	NFL Tour	Electronic Arts	США
✓ (хит)	22.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	США
	22.01	Dark Sector	D3	Европа
	01.02	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
✓ (хит)	05.02	Devil May Cry 4	Capcom	США
✓ (неплохая)	08.02	Turok	Disney	Европа

Wii

✓ (неплохая)	18.12	NiGHTS: Journey of Dreams	Sega	США
	21.12	Alan Hansen's Sports Challenge	Oxygen	Европа
	07.01	Kawasaki Jet Ski	Destineer	США
	07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
✓ (неплохая)	08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
	08.01	London Taxi Rush Hour	Destineer	США



Turok
ПЛАТФОРМА: X360, PS3 | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

✓ (хит) Потенциальный хит ✓ (неплохая) Скорее всего, очень даже неплохая игра



Frontlines: Fuel of War
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 15 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

08.01	Nitrobike	Ubisoft	США
08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
15.01	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	США
15.01	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
15.01	Samurai Warriors: Katana	Koei	США
18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
25.01	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	Европа
10.02	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США

XBOX 360

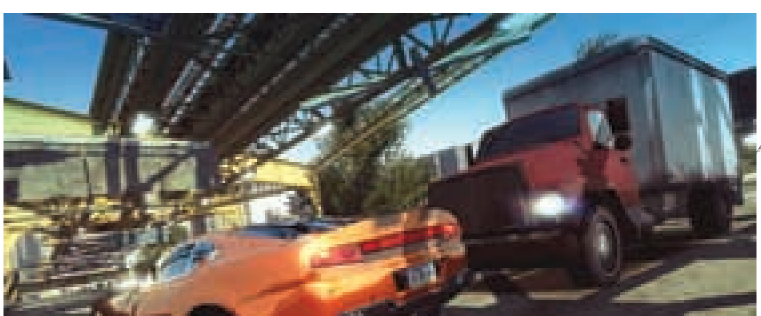
17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
08.01	NFL Tour	Electronic Arts	США
22.01	Dark Sector	D3	Европа
25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
01.02	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
01.02	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Европа
05.02	Devil May Cry 4	Capcom	США
05.02	Culdcept Saga	Namco Bandai	США
08.02	Turok	Disney	Европа
15.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа

NINTENDO DS

18.12	Luxor: Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	США
28.12	Nintendo Crossword	Nintendo	США
07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
08.01	Insecticide	Gamecock	США
15.01	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
21.01	Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	США
01.02	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
15.02	Powershot Pinball Constructor	Oxygen	Европа

PSP

17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
01.01	Hard Rock Casino	Oxygen	Европа
08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
15.01	FlatOut: Head On	Warner Bros.	США

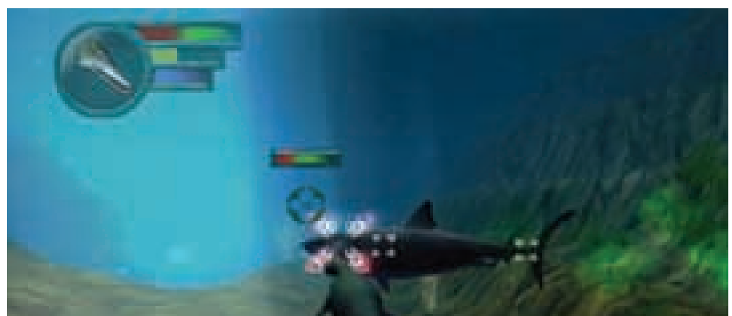


Burnout Paradise
ПЛАТФОРМА: X360, PS3 | КОГДА: 25 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА



Super Smash Bros. Brawl
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 10 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

Один из самых ожидаемых файтингов был отложен аж на начало февраля, к огромному расстройству поклонников сериала Super Smash Bros. Всевозможные сведения об игре продолжают поступать и сейчас. Так, в списке доступных персонажей значатся Баузер, Дидди и Данки Конги, оба героя Ice Climber, Айк из двух самых свежих выпусков Fire Emblem, Кирби с его оппонентами – королем Дедеде и Мета-рыцарем, Линк на пару с принцессой Зельдой, звездный Лис, Лукас из так и не видевшей англоязычного релиза Mother 3, Пикачу, тренер покемонов с еще тремя «карманными монстрами» за пазухой, Пит из Kid Icarus, Марио, Йоши, Варио, Пич, Самус, Снейк и Соник. Впечатляет?



Sea Monsters: A Prehistoric Adventure
ПЛАТФОРМА: WII, PS2 | КОГДА: 4 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Kingdom Under Fire: Circle of Doom
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 10 января

В 2007 году Гомер и его домочадцы отметили юбилей: 20 лет назад они впервые появились на телеэкране. За это время «Симпсоны» успели из мультсериала превратиться в самый настоящий культурный феномен.
И, как любое заметное явление современности, нашли отражение в играх. Проектов про желтокожих обитателей Спрингфилда выходило уже немало. Самый последний (а вернее, куча версий для всех платформ) приурочен к выходу полнометражного мультфильма. «СИ» решила отметить вместе с легендарными героями собственный юбилей: 250 выпущенных номеров.



The Simpsons

ОБЗОР

NEED FOR SPEED PROSTREET (PC, XBOX 360, PS3)
В новой части легендарного гоночного сериала стритрейсинг легализовали. Но пошло ли это на пользу?



ОБЗОР

KANE & LYNCH: DEADMEN (PC, XBOX 360, PS3)
Кооперативный шутер от создателей Hitman. Стоят ли яркие персонажи и добротный сюжет посредственного геймплея?



ОБЗОР

TABULA RASA (PC)
Редкий зверь: научно-фантастическая MMORPG. Насколько хорошо Лорд Бритиш справился со сменой антуража?



ОБЗОР

BLACKSITE: AREA 51 (PC, XBOX 360, PS3)
Шутер про борьбу с пришельцами. Что тут добавишь?



СПЕЦ

SHAREWARE 2007
Лучшие условно-бесплатные игры года.



СПЕЦ

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ РЕДАКЦИИ
Какие проекты особенно любят наши редакторы?



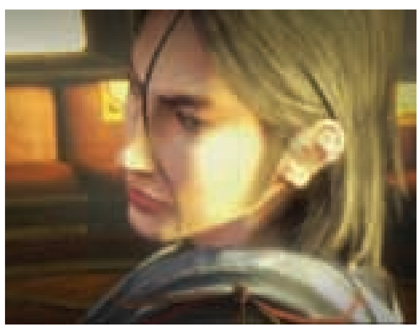
В РАЗРАБОТКЕ

SENJOU NO VALKYRIA (PS3)
Тактика пасторального боя.



В РАЗРАБОТКЕ

INFINITE UNDISCOVERY (XBOX 360)
Сколько дисков нужно tri-Ace?



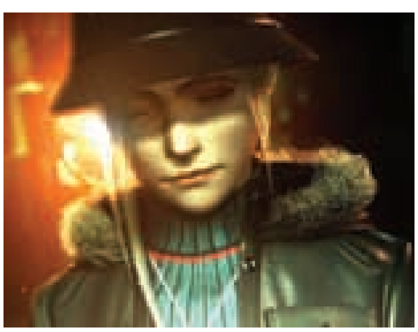
СПЕЦ

ИСТОРИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
Неизвестные факты и душераздирающие подробности.



ОБЗОР

FOLKLORE (PS3)
Я – фольклорный элемент, у меня есть документ!



ОБЗОР

SILENT HILL: ORIGINS (PSP)
Ах, как хочется вернуться, ах, как хочется ворваться в городок...



ОБЗОР

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS (PSP)
Верной ли дорогой идут товарищи?



(game)land online

Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

http://www.gameland.ru/ Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блада / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: 2econd Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мегарейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Ansuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ониблэйд / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan:Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

Компьютер FLEXTRON® Quattro на базе процессора Intel® Core™2 Quad работает за четверых!

Первый в России массовый компьютер с четырехядерным процессором Intel® Core™2 Quad.

Intel Core™2 Quad inside™

Четыре ядра.
Вне конкуренции.



9 200 р.
SAMSUNG SyncMaster 206BW

24 990 р.
FLEXTRON® Quattro

Элегантный монитор с великолепным качеством изображения. Минималистский дизайн корпуса из глянцевого пластика со стильной кнопкой включения украсит Ваш рабочий стол. Быстрая ЖК- панель со временем отклика 2 мс и динамической контрастностью 3000:1 обеспечит великолепное качество изображения в компьютерных играх, фильмах или мультимедийных приложениях.

- 20"
- 1680x1050 (Full HD)
- 2 ms
- 3000:1
- 160°/160°

Компания "Ф-Центр", благодаря партнерству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в модели FLEXTRON® Quattro не только самые передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить Вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене!

- Intel® Core™2 Quad Q6600 4 ядра по 2,4GHz
- 2GB DDR2 667MHz
- 320GB SATA II 7200 16M
- NVIDIA 8600 GT 256MB
- DVD±RW
- TT Soprano VX 420W
- WINDOWS® XP HOME

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro сегодня:

1 Четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

2 Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600 изменит Ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8600 обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

3 Операционная система Windows® Vista™ Home Premium перевернет Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista™ Home Premium содержит Windows® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отражения, плавная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

4 Мы знаем, что далеко не каждый человек, собирающийся купить компьютер, хочет разбираться в технических деталях. Мы знаем, что надежность и цена компьютера для 95% пользователей, значат гораздо больше, чем все вместе взятые инновации в области архитектуры процессора, чипсетов, шин и операционных систем. Мы знаем, что очень часто гигантские возможности современного компьютера используются на 5-10%, и лишь со временем наши пользователи в полной мере осваивают заложенные производителем возможности.

Поэтому, разрабатывая модель FLEXTRON® Quattro, мы стремились предложить Вам компьютер, который объединяет в себе все, что наш пользователь ждет от современных информационных технологий. Компьютер FLEXTRON® Quattro совмещает в себе низкую цену, соответствие всем стандартам безопасности, проверенную надежность, современные решения, высокую производительность во всех приложениях и программах, как сегодняшних, так и тех, которые появятся в ближайшее время!..

...Умножайте Ваши возможности с настоящим четырехъядерным компьютером FLEXTRON® Quattro на базе процессора Intel® Core™2 Quad!

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:
м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2
м, "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Реклама

Единая справочная: (495) 105-64-47 **Интернет-магазин: www.fcenter.ru**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениями на территории США и других стран.



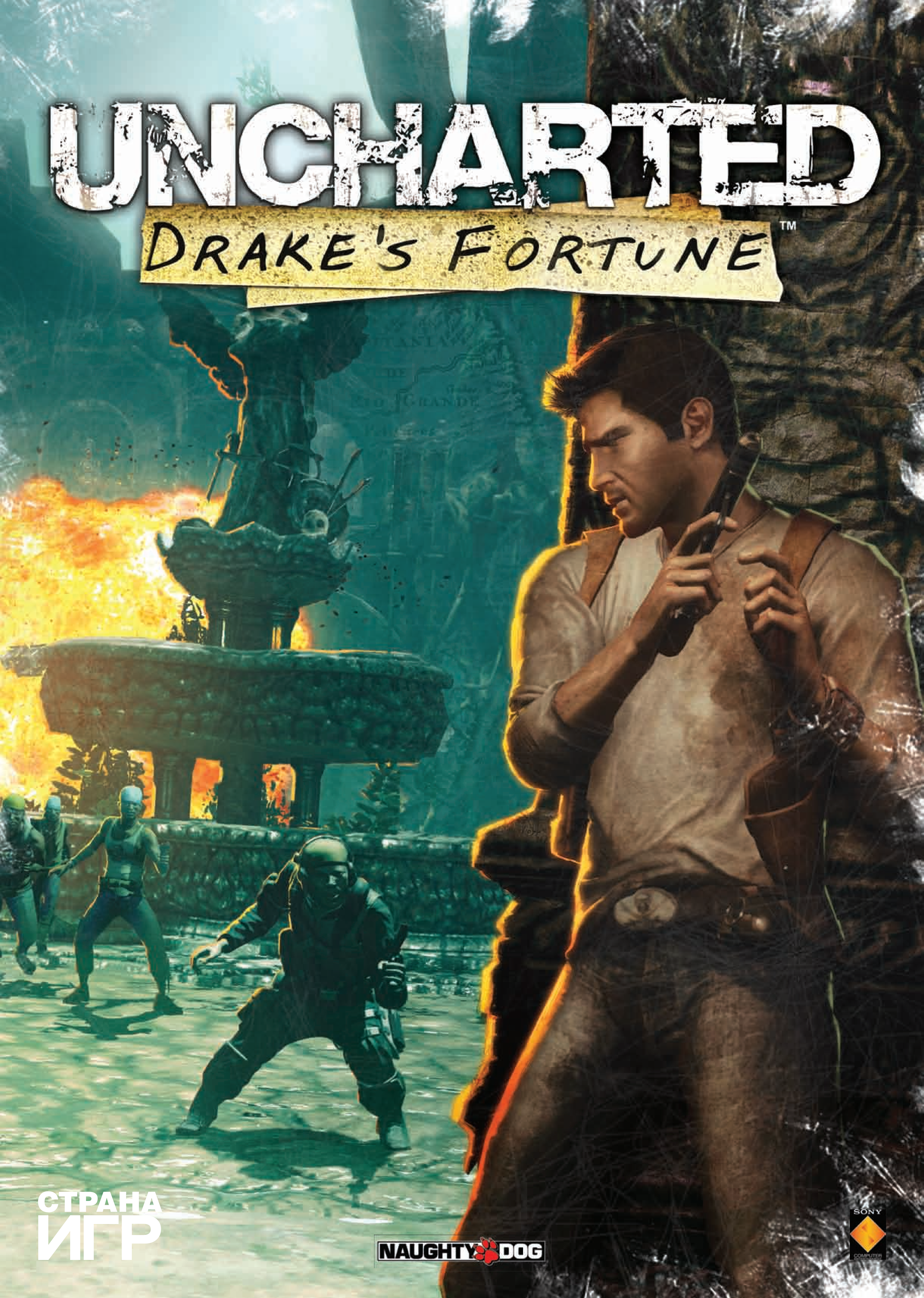
товар сертифицирован. на правах рекламы
+
=
ЭКСИМЕР®
включи
настроение
ОТДЫХАТЬ
РАБОТАТЬ
УЧИТЬСЯ
ВЫБОР Т3
Выбирай Победителя!
А вам известно, что компьютер ЭКСИМЕР® на базе двухъядерного процессора AMD Athlon™ 64 X2 был признан лучшим двумя независимыми журналами? Компьютеры ЭКСИМЕР® – выбирай победителя!
www.excimer.com
Процессор: AMD Athlon™ 64 X2 6000+ / Память: 2048MB / Жесткий диск: 250Gb / Видео: 256Mb GeForce 8600GT / DVD±RW / Карт-ридер / ОС: Windows Vista Home Basic /
Гарантия: 2 года, без ограничения на апгрейд!
AMD 64 Athlon™ X2
© 2007 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрелка AMD, AMD Athlon и любые их комбинации являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.


РАНА
ГР
King’s B nty:
Легенда о ры е

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

ASSASSIN'S CREED | KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ | UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE | CRYSIS | ВЕДЬМАК | SKATE

24#249 | ДЕКАБРЬ | 2007


UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE ™
СТРАНА ИГР
NAUGHTY DOG
SONY


СТРАНА
ИГР
NIVAL
ONLINE
Granado Espada
WWW.GRANADOESPADA.COM
ILLUSTRATION BY LIMHA LEKAN